

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

Pokemon Blanco/Negro

FF Dissidia Duodecim

Dragon Age 2

Motorstorm 3

Yakuza 4

AVANCES

Duke Nukem Forever

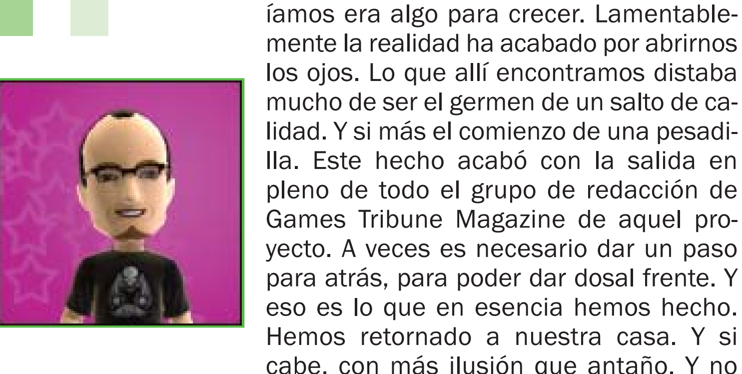
dead island

BRINK

Entrevista a Teresa Núñez (Bethesda): TES: Skyrim - Brink - Hunted - RAGE -

CRYSIS 2

briconsola.com maxlevel.es pixfans.com elpixeblogdepedja.com portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com



NÚMERO 26 - ABRIL 2011

Deshaciendo los caminos



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe

Hace un mes justo os anunciábamos con alegría nuestro paso hacia lo que creíamos era algo para crecer. Lamentablemente la realidad ha acabado por abrirnos los ojos. Lo que allí encontramos distaba mucho de ser el germen de un salto de calidad. Y si más el comienzo de una pesadilla. Este hecho acabó con la salida en pleno de todo el grupo de redacción de Games Tribune Magazine de aquel proyecto. A veces es necesario dar un paso para atrás, para poder dar dosal frente. Y eso es lo que en esencia hemos hecho. Hemos retornado a nuestra casa. Y si cabe, con más ilusión que antaño. Y no solo eso, sino además hemos reclutado a más gente para la causa.

Así, que vuelta a los orígenes. Vuelta a lo que es nuestro, no os perdáis un número plagado de versus por todos lados. Que si móviles contra portátiles, que si realidad contra realidad, que si nosotros dándonos la del pulpo en una wars será que el Fight Night Champion, Mortal Kombat y el SSF IV 3D Edition nos han hecho sacar los puños. Pero todavía queda algo de bondad en nuestros corazones. Por ello os traemos análisis de juegos como MotorStorm o Yakuza 4. Eso sin olvidar el próximo referente en los survival horror, Dead Island. Y si aún tenéis ganas de emociones fuertes, también os podéis leer la completa review de Pokèmon Blanco y Negro o Top Spin 4. ¡Ah! Y ni se os ocurra perderos nuestra entrevista a Teresa Nuñez. ¿Sabéis quiénes fueronlos primeros en hablar del doblaje de Skyrim? Pues sí, nosotros. Aunque otros se apunten el tanto.





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
José Artés
Octavio Morante
Alberto González
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Isaac Viana (Isako)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
GAME OVER
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
NO FUMEU
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

El desastre de Japón obliga a tomar medidas

Tras el desastre natural vivido en tierras niponas, varias han sido las decisiones tomadas. Entre ellas destacan el retraso *sine die* del juego de Sony, MotorStorm Apocalypse, y Yakuza of the End, de Sega. Ambas compañías han considerado que la temática de estos dos títulos no es conveniente dada la situación que desde hace semanas se vive en Japón.

Por otra parte, varias compañías han iniciado campañas de donativos para la reconstrucción del país. Entre ellas destaca la promovida desde Square-Enix. Su donativo de 100 millones de yenes se ha sumado a la creación de un fondo común entre sus empleados a través de Cruz Roja Internacional.

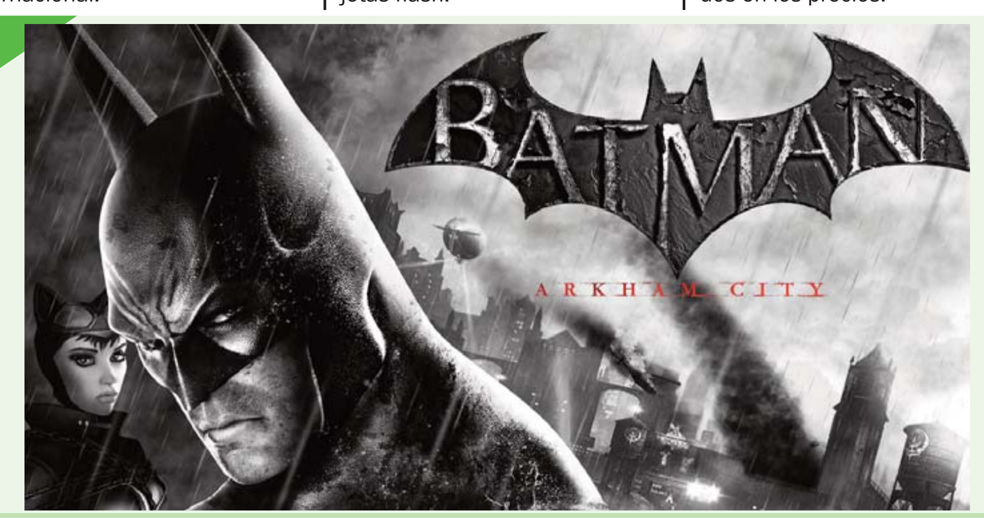
Sony quiere disponibilidad física y digital para software de NGP

Una noticia que va a alegrar a más de uno, puesto que el camino marcado por PSP Go! nos hacía temer lo peor. Al menos parece que desde Sony han aprendido la lección y se han desmarcado con unas declaraciones por parte del presidente de SCEE: "Una cosa que hemos aprendido de PSP, es que queremos proporcionar de forma simultánea loa juegos en formato digital y físico para la NGP. Solo aclarar que, todos los juegos que aparecen físicamente estarán disponible digitalmente."

Eso sí, ha matizado que los juegos más arriesgados y que solo estén en formato digital, no van a estar en formato físico, aunque se podrán almacenar en tarjetas flash.

EA Sports eliminará los manuales en sus juegos

La medida iniciada por Ubisoft hace ya algunos meses parece que está marcando tendencia. La división deportiva de Electronic Arts ha decidido suprimir los manuales en sus juegos de forma inminente. Por el contrario, y al igual que la compañía francesa, dichos manuales físicos serán sustituidos por manuales digitales incluidos en el propio juego o bien por niveles/tutoriales creados específicamente para la ocasión. Las razones esgrimidas son las ya manidas de la búsqueda de un menor impacto en el medio ambiente y una tala indiscriminada de árboles para hacer papel. ¡Ah! Y un recorte de gastos que a buen seguro no veremos reflejados en los precios.



Uno de los títulos más esperados es sin duda Batman Arkham City. Cuando nos vamos acercando a su lanzamiento, se van revelando má detalles. Ya se sabe que su duración será de 8 horas, aunque para sacar el 100%, haran falta 24



Los mapas multijugador de Battlefield 3 serán más pequeños en consola

El juego de DICE, uno de los más esperados por toda la comunidad multijugador, sigue dando que hablar. Unas declaraciones recogidas este mismo mes por PC Games en la Chicago Comic & Entertainment Expo nos han puesto en alerta: *"En consolas debemos convivir con el límite impuesto de 24 jugadores, por lo que los mapas serán bastante más limitados que en Pc."*

Bien es cierto que es un secreto a voces la limitación a nivel de soporte de las consolas frente a las posibilidades en este campo del PC, pero rara vez estas son reconocidas por los desarrolladores. Y aún menos que estas tengan una incidencia directa sobre el tamaño del escenario en cuestión.

Recordemos que el modo multijugador en compatibles soportará hasta 60 jugadores simultáneos y que aún estaba en el candelero la confirmación del cambio dinámico de personas en un mismo servidor. Pero con esta noticia abrimos un nuevo frente: ¿Habrá vehículos aéreos en consola a pesar de ser escenarios más pequeños?



Se filtra lo nuevo de Capcom: Resident Evil Revival Selection

A escasas fechas de la feria de Capcom, Captivate'11 (6-7 de abril), la revista Famitsu ha podido revelar el que probablemente sea el anuncio fuerte de la compañía nipona para su propia fiesta: Resident Evil Revival Selection. Bajo este nombre encontraríamos una recopilación en HD de los dos juegos más populares de la franquicia que salieron para la generación de los 128 bits: Resident Evil 4 y Code Veronica.

No es la primera vez que en Capcom toman un camino similar, pues ya GameCube reverdeció laureles al segundo y tercer capítulo original, amén de crear un excelente remake del primero.

En este relanzamiento, programado en principio para ver la luz en 360 y PlayStation 3, contaríamos con la posibilidad de jugar la historia alternativa de Ada Wong en Resident Evil 4 y una versión Director's Cut para Code Veronica. Es decir, los juegos originales más algun extra. No sería un remake.

Ámbos títulos llegarían en formato digital a la Store y al Bazar, aunque de momento no se ha desvelado el precio en el que estarán disponibles, ni tampoco la fecha de lanzamiento de los mismos.

Bethesda confirma el desarrollo de Prey 2

Bethesda Softworks ha anunciado hoy que Prey 2, secuela del título lanzado en 2006, estará disponible en 2012 para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.

Prey 2 está siendo desarrollado por Human Head Studios y utilizará la última versión del motor gráfico de id Software.

"Estamos encantados de trabajar con Bethesda en Prey 2", ha dicho Chris Rhinehart, jefe de proyecto. "Prey 2 proporcionará a los jugadores la oportunidad de explorar una nueva faceta del universo de Prey llena de acción frenética en un mundo alienígena abierto. Estamos encantados de mostrar a los jugadores el título en el que hemos estado trabajando y esperamos que estén tan ilusionados como nosotros".

Recordemos que la primera parte fue lanzada en 2006 con una aceptación un tanto tibia de jugadores y crítica.

Ueda afirma llevar al límite a PlayStation 3 con su juego

Justo en el mismo día en el que PlayStation 3 cumplía cuatro años en Europa, Fumito Ueda, alma mater del Team Ico se sinceraba en las páginas británicas: *"El juego sí soportará las 3D, pero dependerá de cuánto le permita la PlayStation 3. En términos de potencia de la máquina, tengo que decir que estamos muy al límite."*

El creador nipón si por algo se ha caracterizado a lo largo de su carrera es por su mesura y su sinceridad. Y de estas afirmaciones podemos extraer varias conclusiones. La primera es que al parecer el tope de la máquina se ha alcanzado mucho antes de lo previsto. La segunda, que el 3D consume muchos más recursos de lo esperado y que limitará el resultado final.

The Last Guardian llegará a finales de año a Japón, y a principios de 2012 al resto del mundo.

Kojima podría estar preparando algo gordo para el E3

Cada vez queda menos tiempo para el E3. Y cada vez van a ser más los rumores que van a ir saliendo. El último de ellos corresponde a Hideo Kojima, padre, mentor, santo y seña de Metal Gear Solid. En unas recientes declaraciones emitidas en la revista británica PSM3, se asegura que el genio nipón tendría dos ases guardados en la manga. Uno sería el paso lógico de una saga ya existente. Y el otro... se rumorea que puede ser el anuncio oficial de Metal Gear Solid 5.

Con el primero ha saltado la liebre en dos direcciones. Una podría ser la *lógica* versión substance del cuarto capítulo. O llevarnos una alegría con el anuncio definitivo de Zone of Enders 3. Sea como fuere, no hay que olvidar que Kojima tiene entre manos un Rising del que poco o nada se sabe de él desde hace ya demasiado tiempo.




La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 23: 2006, la respuesta de Sony y Nintendo

2006: La respuesta de Sony y Nintendo

Con la Xbox360 de Microsoft en las tiendas, 2006 ve como las dos grandes dominadoras del sector en los últimos años lanzan sus nuevas consolas de sobremesa. La batalla por la supremacía en la nueva generación de cónsolas ha comenzado

El año 2005 fue el del comienzo oficial de la generación actual de consolas con el lanzamiento de Xbox360 por parte de Microsoft. 2006 pasará a la historia por la respuesta de Nintendo y Sony con sus Wii y PS3 respectivamente. Dos máquinas tan diferentes como el concepto de juego que defienden.

Tras el fracaso de GameCube, Nintendo sabe que se la juega con su nueva consola. El proyecto Revolution se convierte en Wii. La sexta videoconsola de sobremesa de la gran N cuenta con IBM y ATI en el proyecto y apuesta por una revolución en la jugabilidad, que a la postre resultaría un gran éxito y la causa principal del liderazgo actual en el mercado.

La revolución jugable viene de la mano del Control Remoto Wii (o Wiimote), que permite ser usado como un dispositivo de mano con el que se puede apuntar. Además de ser capaz de detectar la aceleración de los movimientos en tres dimensiones, gracias a una combinación de acelerómetros incorporados en él mismo. El Wiimote tiene como accesorio el Nunchuk, un mando accesorio que dispone también de control de movimientos y un stick analógico para el control más "clásico" de los personajes en los videojuegos.

Wii es la consola de sobremesa más pequeña y ligera de la historia. Lleva en su interior una CPU IBM Broadway 729 MHz, apoyada en gráficos por una GPU Hollywood 243 MHz de ATI. Unas especificaciones técnicas que no pueden competir con las de Xbox360 ni con las de PS3 que estaría por venir. Nintendo apostó fuerte por llevar la guerra a su terreno y no competir con dos gigantes como Microsoft y Sony en potencia gráfica y de proceso. Esta apuesta ha logrado popularizar los videojuegos como anteriormente hizo la Nintendo DS con su pantalla táctil. Las más de 53 millones de consolas vendidas avalan la decisión, a pesar de las críticas vertidas por los jugadores clásicos acerca de la política de lanzamientos de la gran N, y sobre todo por la de las third parties en relación a la nueva consola de Nintendo.



"El concepto general era que el poder no lo es todo para una consola. Demasiadas consolas poderosas no pueden coexistir. Es como tener sólo dinosaurios feroces. Ellos podrían luchar y adelantar su propia extinción" Shigeru Miyamoto, 2001



Los meritos de The Elder Scrolls IV: Oblivion son indiscutibles, Un mundo enorme con vida propia perfectamente recreado, una jugabilidad exquisita tanto en PC como en consolas, unos DLCs que mejoran el título original, ...

La saga The Elder Scrolls llegó sin casi hacer ruido y poco a poco se hizo un hueco en el corazoncito de los jugadores de rol en PC. Fundamentalmente de aquellos que buscan algo diferente a los títulos que llegan de Japón, repitiendo historias, personajes y jugabilidad. Con Morrowind (2002) ya dio el salto a las consolas y al éxito de ventas con más de 4 millones de copias en todo el mundo.

Pero Oblivion supuso para la saga, y e incluso podríamos decir que para el rol occidental, algo más. Cuando en marzo de 2006 Bethesda Softworks y 2K Games llevaron a las tiendas The Elder Scrolls IV: Oblivion el concepto de mundo abierto en el mundo del videojuego se amplió hasta límites inimaginables en ese momento. El juego comienza en unas mazmorras donde nuestro anónimo personaje está encarcelado y nos vemos implicados en la fuga del emperador Uriel Septim VII junto con todo su séquito. La fuga a través de las mazmorras nos servirá de tutorial y como curiosa forma de crear nuestro personaje (raza, sexo, clase...). Al salir al exterior nos encontramos un mundo inmenso, con una trama principal que seguir pero multitud de subtramas, misiones y otras cosas que hacer aún más interesantes que la primera. Un mundo con vida propia en el que cada personaje sigue su destino y nosotros solo somos uno más y deberemos cuidar especialmente nuestra relación con ellos. Especialmente con las hermandades que pueblan Cyrodiil, la provincia de Tamriel donde se desarrolla el juego.

Técnicamente se trata de un juego impresionante. Es cierto que hay títulos con mayor definición en los personajes o escenarios. Pero ninguno hasta la fecha fue capaz de mostrar un mundo tan enorme con tal cantidad de detalles y lujos como la iluminación o una distancia de dibujado que aún a día de hoy sorprende al subir a una colina y ver el paisaje.

Oblivion fue también pionero en el lanzamiento de DLCs que complementan la experiencia jugable y aumentan un buen de número de horas la duración del título. A Knights of the Nine le siguió Shivering Isles, con más de 30 horas de juego. Posteriormente llegarían The Wizard's Tower, The Orrery y The Thieves. Bethesda lanza la Edición Game of the Year que incluye las dos primeras expansiones.

El 11 de noviembre de este año llega para PC, PS3 y Xbox360 The Elder Scrolls V: Skyrim, una nueva aventura en el mundo de Tamriel, doscientos años después de lo acontecido en Oblivion, tras el asesinato del rey de la provincia Skyrim se inicia una cruenta guerra civil, mientras tanto el dios Alduin, con forma de dragón amenaza con destruir el mundo ... pero esa será otra historia.

Wii se puso a la venta el 19 de noviembre en el mercado americano, y a lo largo del mes de diciembre en Japón, Australia y Europa. Se agotaron en todos ellos en las navidades de 2006.

Con Xbox360 vendiendo por encima de las expectativas y el anuncio de la nueva consola de Wii sobre la mesa, Sony fecha el lanzamiento de su Playstation 3 para noviembre en Japón y Estados Unidos. Mientras que los usuarios europeos tendremos que esperar hasta marzo de 2007. En los mercados japonés y norteamericano se presentan dos versiones de la consola. Una con 20Gb de disco duro y otra con 60Gb, que además ofrece retrocompatibilidad con PS2 y otras funcionalidades exclusivas. La consola utiliza un microprocesador central diseñado por IBM y Toshiba, bajo el nombre Cell. Está formado por 7 núcleos (conocidos como "Synergistic Processing Elements", comúnmente abreviado SPE) y corre a una velocidad de 3.2GHz con 256 GFLOPS. El procesador gráfico fue diseñado por Nvidia, bajo el nombre RSX (basado en la GeForce 7800 GTX), que trabaja con resoluciones de 480i, 576i SD hasta 1080p HD. Además, dispone de 256 MB de memoria XDR y 256 MB de memoria de vídeo GDDR3 para el RSX. El sistema tiene además Bluetooth 2.0, Wi-Fi, Ethernet, USB 2.0 y HDMI 1.3a.

Con la intención de impulsar el formato, Sony decide optar por el Blu-Ray como medio de almacenamiento para los videojuegos. Se trata de un disco de 12 centímetros de diámetro (igual que los CD y DVD) con una capacidad de 25 Gb por capa (un máximo de 50 Gb en total), que permiten una cantidad de datos muy superior a la de los DVDs. Durante mucho tiempo, PlayStation 3 fue considerada como el reproductor de Blu-Ray más económico, aunque según un estudio reciente un 60% de los poseedores de la consola de Sony desconocen que su PS3 es capaz de reproducir películas en Blu-Ray. Otro ejemplo más de la desastrosa política de comunicación de Sony.

Los catálogos de lanzamiento de Wii y PS3 ofrecen a sus jugadores variedad y calidad. Nintendo incluye con su consola Wii Sports, una demo técnica que muestra de lo que el Wiimote es capaz de hacer. Otros 25 títulos están disponibles en tiendas entre los que destacan The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Play (que incluye un segundo mando), Call of Duty 3, FarCry Vengeance y Red Steel. En la Consola Virtual los jugadores pueden comprar online títulos clásicos de NES, SNES, Nintendo 64, Sega Megadrive y Turbografx.

Sony acompaña su PS3 con 17 títulos de lanzamiento, a los que se sumarían tres juegos más hasta final de año. Entre todos ellos destaca Resistance: Fall of Man, un título de Insomniac Games publicado por la propia SCE, que se considera el anti-HALO por parte de la firma japonesa. Sony no abandona PS2, a la cual aún le quedan unos años de vida y recibe Black de Criterion (EA), Final Fantasy XII y Kingdom Hearts II de Square Enix, Metal





Gear Solid 3: Subsistence de Konami y Okami, por parte de Capcom. Un excelente año para una plataforma que ve como ha llegado su sustituta.

Mientras tanto Microsoft trata de obtener ventaja del lanzamiento unos meses antes de Xbox360. Saben que tienen que lograr un buen catálogo de títulos antes de que Wii, y sobre todo PS3, que se presenta como su competidora por prestaciones, puedan llegar al mercado. Los primeros meses de 2006 resultan duros. Las compañías están a la espera de ver lo que ocurre con las nuevas plataformas y se resisten a lanzar nuevos juegos en una época tan poco propicia para grandes títulos; aún así llegan a las estanterías Ghost Recon Advanced Warfighter y nuestro juego del año: The Elder Scrolls IV: Oblivion. Pero es en el E3 de 2006 cuando Microsoft revienta las expectativas de los jugadores e incluso la prensa especializada con el anuncio de Gears of War, BioShock y Mass Effect. Esto supuso el empujón definitivo que la Xbox360 necesitaba y recibe a lo largo de la segunda mitad del año éxitos de prensa y público como el propio Gears of War, Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent o Dead Rising de Capcom. Otros muchos títulos permiten completar un catálogo compacto para todo tipo de jugadores: Viva Piñata, WWE Smackdown vs. Raw 2007, N3: Ninety-Nine Nights, F.E.A.R. o Prey son algunos de ellos.

Las consolas portátiles siguen su desigual batalla particular. Nintendo DS convence a sus usuarios con New Super Mario Bros, Pokemon Ranger, Metroid Prime: Hunters o Tetris DS y expande el mercado portátil con los Brain Training y Big Brain Academy. Sony por su lado se defiende y lleva al catálogo de PSP títulos de calidad de Syphon Filter: Dark Mirror, Tekken: Dark Resurrection, Metal Gear Solid: Portable Ops, Killzone: Liberation o el gran Grand Theft Auto: Vice City Stories de Rockstar. Sony demuestra que en un UMD cabe todo un GTA, aún así el crecimiento de Nintendo DS se muestra imparable.

En el mundo del PC, 2006 es un gran año sin ninguna duda, a pesar de la aparición de competidores como Age of Conan o Warhammer Online: Age of Reckoning, se confirma el fenómeno World of Warcraft, que alcanza cifras millonarias y recibe el anuncio de su primera expansión, The Burning Crusade, para los primeros días de 2007. Los que prefieren el rol “no masivo” disfrutan a lo largo del año de The Elder Scrolls IV: Oblivion y algunas de sus expansiones. Neverwinter Nights 2, The Witcher o el desigual Gothic III. El RPG occidental se impone al clásico juego de rol japonés, que comienza un declive motivada por historias, tramas y jugabilidad que no evoluciona desde los tiempos de los 8 bits, y los cambios que realizan no llegan a modernizar el género.

Los aficionados a la estrategia en tiempo real no olvidarán fácilmente 2006. Es el año de lanzamiento de The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, la secuela del juego de 2004. Star Wars: Empire at War de Lucasarts, Medieval II: Total War de



Dice el refranero español que no hay dos sin tres. Tras dos personajes polémicos como Itagaki y David Jaffe no podía faltar un tercero: Cliff Bleszinski, más conocido por el mundillo como CliffyB.

Vino al mundo el 12 de febrero de 1975 en North Andover (Massachusetts). Según él mismo ha reconocido en numerosas entrevistas, el motivo por el que comenzó a desarrollar videojuegos y su principal influencia ha sido siempre Shigeru Miyamoto. En 1991 publica su primer título: The Palace of Deceit: Dragon's Plight, una aventura gráfica publicada por Game Syndicate Productions para PC. Si bien no tuvo demasiado éxito, sí sirvió a Cliff para "fichar" por Epic y publicar en 2003 un título de corte parecido, Dare To Dream Volume One: In a Darkened Room, que si logró una buena repercusión y un buen número de ventas.

Más éxito tuvo con sus siguientes videojuegos, protagonizados por una versión coneja de Rambo: Jazz Jackrabbit, que se convirtió en la mascota de Epic Megagames. Tras un excelente shoot 'em up como Tyrian y una secuela y expansiones de Jazz Jackrabbit, llega el primer contacto de Bleszinsky con las tres dimensiones. El 22 de mayo de 1998 ve la luz Unreal, un intento por parte de Epic de competir con los Doom, Quake y demás clónicos, de los que sobresale por un excelente motor gráfico tridimensional (que se convertiría en una referencia en los años siguientes) y una depurada inteligencia artificial de los enemigos, muy por encima de la media. Con la base de éste, un año después llega a las tiendas Unreal Tournament, un FPS que apuesta fuerte por el multijugador online, compitiendo con el gran Quake III Arena.

En 2003 publica, bajo los sellos de Infogrames y Atari, la secuela de Unreal (Unreal II: the Awakening) y Unreal Tournament 2003, que hacen uso del Unreal Engine 2.0, que se revisa (2.5) para Unreal Tournament 2004. Éste tiene como principal novedad la inclusión de vehículos en la serie. Un año después colabora en el Brothers in Arms: Road to Hill 30 de Gearbox para Ubisoft, pero comienza a trabajar en la saga que le lleva definitivamente al estrellato.

Microsoft necesita potenciar el lanzamiento de Xbox360 con nuevas y potentes sagas, se ponen en contacto con Epic y el resultado es Gears of War, un shooter en tercera persona, que redefine el género y establece una referencia en la nueva generación, después llegaría su secuela. Luego Shadow Complex y recientemente Bulletstorm en colaboración con People Can Fly. Para septiembre del 2011 se espera Gears of War 3 como la gran esperanza de Xbox360.

Sega, Civilization IV de 2K, Age of Empires III de Microsoft o Company of Heroes de THQ. Juegos de todo tipo con diferentes ambientaciones, jugabilidades diversas y horas y horas de juego de estrategia.

En el mundo de la simulación Electronic Arts arrasa con el lanzamiento de Los Sims 2 y las habituales expansiones (Open for Business y Nightlife) que se meten en las listas de juegos más vendidos del año para la plataforma. 2K Games trata de competir en el siempre difícil mundo de la simulación con Sid Meier's Railroads, un título minoritario pero que tiene la garantía de uno de los creadores del género.

Una nueva referencia llega al género de los shooter en primera persona. Se trata de Crysis de los turcos (afincados en Alemania) Crytek, que compite con un clásico: Half-Life 2: Episode One y otros como Enemy Territory: Quake Wars, Prey o Battlefield 2142. Crysis se convierte también en el referente gráfico en el mundo del PC. Se crea una leyenda en torno al ordenador que es necesario para poder jugarlo a máxima resolución y con todas las opciones seleccionadas, que llega hasta el día de hoy.

Telltale Games recoge el testigo de las desarrolladoras clásicas de aventuras gráficas y comienza un sistema de distribución por episodios, que se ha mostrado muy eficaz para el género. Lanzan Sam & Max - Season 1 Episode #1: Culture Shock. Los que prefieren aventuras de acción encuentran en John Woo Presents: Stranglehold y Dark Messiah of Might & Magic dos buenos títulos con los que pasar buenos ratos frente al PC.

TEXTO: J.BARBERÁN

Hablamos con:
Teresa Núñez

2011 puede ser el año de Bethesda. Argumentos tiene de sobra para ello. Conocidos por sus épicas producciones, varios van a ser los títulos que nos llegan este año. Y uno en el horizonte como Skyrim. Hablamos con Teresa Núñez, Responsable de Prensa de Bethesda para España y Portugal

GTM - Bethesda ha sido una compañía que siempre ha apostado por los grandes proyectos. Y si somos sinceros, cada vez que oímos que su nombre está detrás de un título, enseguida devoramos toda la información que sale sobre él. Y este año parece que no va a faltar trabajo. ¿Qué es lo que nos espera para este 2011?

Para este año esperamos grandes tíulos. El primero será Brink, previsto para el 20 de mayo, seguido de Hunted: the Demon´s Forge cuyo lanzamiento será el 3 de junio, RAGE, para el 16 de septiembre y por último Elder Scrolls V: Skyrim, cuyo lanzamiento mundial será el 11 de noviembre.

GTM - Centrándonos en el primero, Brink, hay unas cuantas cuestiones que nos rondan. El género del FPS con ambientación futurista está muy trillado, ¿Qué tiene Brink para sobresalir sobre todos los títulos ya existentes?

Brink es original, fresco y diferente. Es un shooter que combina a la perfección el modo un jugador, la cooperación y el multijugador. Tiene amplias opciones de personalización y un novedoso sistema de control, el botón SMART que, cuando lo mantienes pulsado, el juego evalúa dinámicamente a dónde intentas llegar y lo hace posible. Tanto si eres un jugador experto como si estás empezando, podrás tomar decisiones inteligentes gracias al botón SMART.

GTM - Brink llegará a tiendas solo unas semanas después de Duke Nukem Forever ¿no da miedo compartir estanterías con uno de los personajes más carismáticos y esperados de la historia del videojuego?

Evidentemente, al final, todos los lanzamientos pueden, en mayor o menor medida, hacer "daño" a las ventas y Duke Nukem puede ser uno de ellos. Brink es una nueva IP pero también es verdad que, desde que se vio por primera vez; en el E3 de 2009, todas las críticas han sido más que favorables, creando una expectación que se notará en las ventas. Tengo el convencimiento de que Brink gustará mucho y lo hará a los jugadores "de siempre" y a los "nuevos jugadores". Es diferente y creo que esto es lo más importante.

GTM - Paul Wedgwood (CEO de Splash Damage) comentó que





"Move y Kinect tienen un potencial impresionante para los shooters". ¿Se planteó en algún momento su implementación en Brink?

Si te soy sincera, no tengo información al respecto; la realidad es que Brink, como sabes, no estará disponible para estos formatos.

GTM - En un off the record me comentaste que ante todo, Brink será divertido. Y si te soy sincero, hace bastante tiempo que no disfruto con un shooter como lo hacía antaño. ¿Puede ser este el título que me haga volver a coger el género con ilusión?

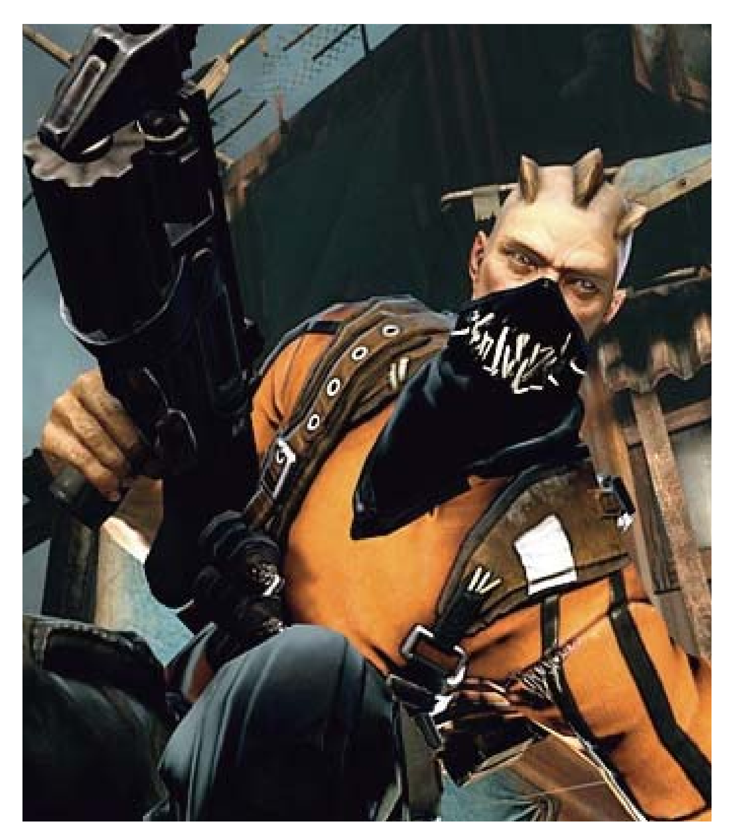
Sí, Brink será divertido, original y fresco. Lo mejor – al menos para mí -, será cómo pasas del modo 1 jugador al online, sin perder un ápice de diversión, la personalización de tu personaje y, como no, el Botón SMART. Por otra parte, la estética del juego, la dirección artística y demás hace de Brink un juego diferente con el que apetece jugar, sólo o en compañía.

GTM - Cambiando radicalmente de tercio, y a buen seguro que más adelante te volveré a pillar en otra de éstas para hablar en exclusiva de él, ¿qué nos puedes contar de Skyrim?

¡¡Poco te puedo contar que tú ya no sepas!! Habrás visto la expectación que hay con Skyrim ¿verdad? Mucha gente estaba esperando un nuevo Elder Scrolls y, después de 4 años, ya es realidad. Los que ya hemos visto Skyrim podemos decir que no defraudará a nadie; contará con una nueva interfaz, con forma de brújula así como un nuevo motor gráfico – ya se ha podido comprobar en el último tráiler "in game" que hemos lanzado hace poco.

GTM - Tras el magnífico trabajo de doblaje que hemos vivido con las dos entregas de FallOut, ¿podemos ilusionarnos con una localización al castellano de Skyrim?

Sí, claro. Como todos los juegos de Bethesda – Brink, Hunted y RAGE incluidos -,



Skyrim saldrá totalmente en castellano; textos y voces. De hecho, ya se está trabajando en la localización del juego, que saldrá en todos los idiomas y que hay que decir que es un trabajo enorme de localización; por la cantidad de textos y voces que tiene.

GTM - He metido muchas horas a Morrowind. Y tal vez demasiadas a Oblivion. Teniendo esto como base, ¿qué puedo esperar de Skyrim?

Para ti que ya has jugado a Oblivion te diré que claro que te gustará Skyrim. No, no es "más de lo mismo". Como en todas las buenas sagas, Skyrim mantendrá las características de sus antecesores y que han hecho de la saga una de las mejores – si no la mejor – de Rol pero, añadiendo lo último en tecnología (nuevo motor e interfaz), nueva historia, una música excepcional, etc, etc.

GTM -¿Un más de lo mismo? ¿Será capaz de enganchar al que no ha probado ningun Elder Scroll?

Estoy convencida de ello; de la misma manera que lo hizo el primer Elder Scrolls que gustó a todos, aún sin haber jugado antes a un juego de Rol.

GTM - Una de las taras que ha tenido Bethesda en esta generación ha sido la reutilización sistemática de su motor de juego. Skyrim promete un engine nuevo. ¿Podemos decir adiós a las horrorosas animaciones en tercera persona?

Sí, os podéis despedir de ellas pero yo no lo llamaría "horrorosas animaciones en tercera persona". La tecnología evoluciona y, aunque echando la vista atrás, nos pueda parecer peor lo de antes, en su día no lo fue.

GTM - Para hacernos una pequeña idea de la amplitud de Skyrim y su mapeado, ¿cuánto más grande dirías que es con respecto a Oblivion?

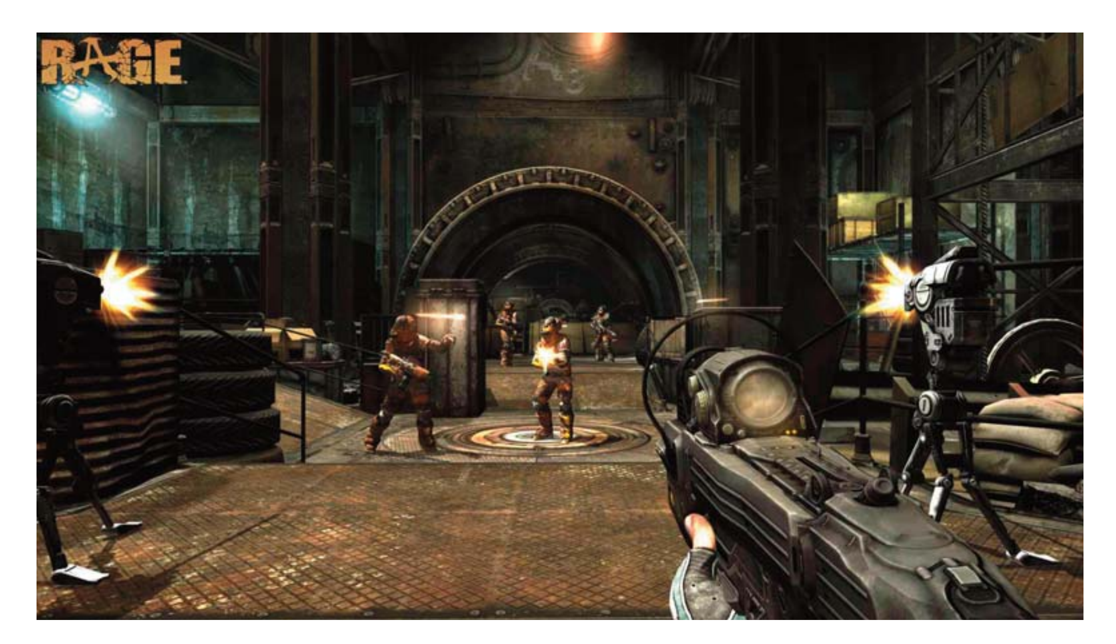
El mapeado será parecido, en cuanto a tamaño.

GTM - Desde el principio se ha establecido una simbiosis entre el título y los dragones. ¿Qué importancia van a tener estos en la aventura?

Efectivamente, como dices, los dragones han tenido siempre una presencia constante y en Skyrim no será diferente. Os recomiendo que veáis los dos tráilers ya publicados y que visitéis el sitio oficial: http://www.elderscrolls.com/. Descubriréis muchas cosas de Skyrim, además del tema de los dragones.

GTM - El tráiler de Skyrim ha llenado de comentarios foros y blogs de todo el mundo, y ya se ha posicionado como uno de los claros candidatos a GOTY del año, ¿no tenéis miedo a que el hype pueda llegar a ser negativo?

No, sinceramente no tenemos miedo Cuando un juego tiene la calidad – y en todos los aspectos - de Skyrim, tiene que tener éxito entre los jugadores. Ellos no son tontos y saben lo que es bueno y lo que no lo es. A pesar de lo que otros digan. Al



final, son ellos los que eligen con qué jugar.

GTM - Otro de los grandes juegos que nos esperan es sin lugar a dudas RAGE. RAGE es el retorno de uno de los grandes al panorama de los videojuegos. ¿Qué supone para Bethesda trabajar con un personaje de la talla de John Carmack?

Efectivamente, uno de los más esperados para este año es RAGE – y el que yo, personalmente, más espero - Sin duda, id Software ha sido una buena adquisición, por parte de Zenimax-Bethesda, quienes como sabéis, han adquirido después otros estudios de desarrollo como Arkane Studios, Tango Studios, MachineGames, etc. Trabajar con Carmack es un lujo; uno de los grandes de la historia de los videojuegos y uno de los padres del género Shooter. Carmack e id Software, sin duda, han contribuido a que Bethesda sea una de las mejores editoras del momento.

GTM - A RAGE se le supone un excelente acabado técnico pero ¿qué más ofrecerá al jugador?

El apartado gráfico será ESPECTACULAR, al igual que la intensa acción en primera persona, combinada además, con frenéticos combates en vehículos. Rage ha tenido una excelente acogida y prueba de ello es la colección de elogios y galardones con los que ya cuenta, entre los que se incluyen Mejor juego del E3 y mejor FPS, otorgados por el IGN en el pasado E3.

GTM - ¿Estará el Id Tech 5 a la altura del CryEngine 3 de Crytec?, ¿se plantea una batalla RAGE vs CRYSIS 2 por la excelencia gráfica?

Por supuesto que estará a la altura y probablemente, ¡lo sobrepase! Lo que hemos podido ver del nuevo motor de id así lo acredita y no lo digo yo, ¡lo dice la prensa especializada! ¿Una batalla? No lo creo, cada uno tendrá lo suyo; todas las compañías evolucionan y es lo normal; cada vez los motores son mejores y, por consiguiente, la calidad gráfica de los títulos. Esto es como todo; como en la industria del motor o cualquier otra. La evolución continúa...

GTM - ¿Se convertirá RAGE en saga con secuelas o el próximo proyecto de Id tendrá otro nombre? ¿Doom?

Buena pregunta pero me temo que tendremos que esperar un tiempo para saberlo, ¡tanto vosotros como yo!

GTM - La versión para iOS de RAGE se ha convertido en un referente a nivel gráfico de las plataformas de Apple ¿Qué tal ha funcionado en la AppStore?

Sí, la verdad es que desde que Carmack lo mostró en la pasada edición de la QuakeCon, en agosto, sólo ha habido buenas críticas. Rage para iOs ha estado



varias semanas en el primer puesto de la AppStore.

GTM - Y para colmo, ¡ahora vais y anunciáis Prey 2! Sé buena y cuéntanos algo de él. ¿Será capaz de posicionarse como el gran juego que parte de la prensa y crítica no supo apreciar en su primera parte?

Sin duda, será un gran juego y hay una gran expectación – como habrás podido comprobar -, por la gran respuesta que ha tenido, una vez que se han publicado las primeras imágenes, tráiler y exclusivas. Sí hay que apuntar que Human Heads ha invertido mucho tiempo – cerca de 6 años-, en el desarrollo de esta segunda parte y, lo que NO debemos esperar de PREY 2 es "más de lo mismo". Saldrá como sabes, en 2012 pero pronto podremos descubrir más del juego.

GTM - Pero entre todos estos lanzamientos que hemos hablado, hay uno que particularmente tengo muchas esperanzas puestas en él. Desde que lo ví en el pasado E3, he intentado seguirlo de cerca. Y tengo la sensación que que podemos estar hablando de un sleeper para este 2011, Hunted The Demon's Forge. ¿A qué tipo de público va dirigido?

Hunted es diferente a todo lo que vamos a lanzar este año; se trata, como sabéis, de un juego de Fantasía Oscura, con un excelente planteamiento cooperativo, un estupendo sistema de combate y de puzzles. Está siendo desarrollado por inXile, con Brian Fargo y Matt Finley, ambos provenientes de Interplay y con grandes juegos a sus espaldas.

Me preguntas a qué tipo de público va dirigido; pues a todos aquellos que han jugado a los clásicos juegos de mazmorras – Brian Fargo como sabéis, creador de Bard´s Tale- pero con gráficos renovados. Aquellos que disfruten jugando con un amigo o incluso su novio/a, gracias al excelente modo cooperativo...y a muchos más, !estoy segura de ello!

GTM - Realmente poco sabemos de él aparte de que va a



contar con un modo cooperativo para dos jugadores. Pero si tenemos que encasillarlo en algun género en particular, ¿en cuál sería? ¿Action-RPG, hack and slash...?**

Es, como he dicho antes, un juego de Acción y Fantasía como no se había visto antes. Además del modo cooperativo, tendrá combate cuerpo a cuerpo y en cubierto, el jugador podrá crear sus propias mazmorras consiguiendo una jugabilidad infinita. Contará además con controles intuitivos, fluidos y fáciles de manejar.

GTM - ¿Que espectativas hay puestas en él desde Bethesda?

Hunted completa el catálogo de Bethesda para 2011, siendo un juego diferente al resto – Shooters y Rol - pero con la calidad, originalidad y diversión suficientes como para convencer a los jugadores y ser digno de Bethesda.

GTM - Para ir acabando, ya con cuatro meses despues de su lanzamiento, ¿Cómo ha funcionado New Vegas? La sensación que hemos visto es que tal vez su lanzamiento haya sido un tanto precipitado ¿Compartís esa sensación?

FNV ha funcionado muy bien; era un juego esperado y, creemos que ha cumplido las expectativas. Se ha hablado mucho de "más de lo mismo" pero es verdad que los jugadores querían la misma calidad, jugabilidad y tamaño; eso se ha respetado pero con una historia nueva, más armas, más personajes...Estamos satisfechos con el resultado y las ventas lo pueden confirmar!

GTM - ¿Cuáles son los planes a corto plazo para el título? ¿Van a llegar más DLC's aparte de los ya anunciados?

De momento, lo que hay anunciado; Dead Money para todas las plataformas – ya disponibles – y, un poco más adelante, un nuevo DLC, también para todas las plataformas...

GTM - ¿Se sabe algo del futuro de la franquicia? ¿Algún capítulo en las zonas del Sur de EEUU?

Nada confirmado por el momento; al menos para mí.

GTM - Pues con esto acabamos. Muchisimas gracias por tu tiempo.

Gracias a vosotros por contar con Bethesda■

"Skyrim llegará doblado al castellano. El trabajo de localización ya ha comenzado. Y hay que decir que es un trabajo enorme"

"Somos conscientes de la espectación de TESV. Pero no tenemos miedo. El juego tiene calidad y los jugadores no son tontos"

"Id Tech 5 no solo estará a la altura de CryEngine 3, sino que seguramente lo sobrepase. No lo digo yo, lo dice la prensa"

"Brink es un juego diferente a lo que hemos visto. Va a encantar a los que les gusta jugar solos o en compañía"

"Hunted es distinto. Su apuesta está en el cooperativo. Será un juego de Fantasía Oscura que combinará puzzles y combate"

"No hay nada confirmado respecto a nuevos FallOut"

Portátiles contra móviles



Hace pocas semanas se ha presentado la sucesora de la PSP y ha salido al mercado la Nintendo 3DS. El mercado portátil parece que se renovará en breve ofreciendo potencia bruta en el caso de Sony y apostando por el 3D en el caso de Nintendo. Pero ante esta nueva generación de portátiles me pregunto, ¿tiene futuro apostar por las consolas portátiles?

No. Poco a poco los móviles irán comiendo el terreno de las portátiles más clásicas. Sin ir más lejos, se ha conocido que las ventas durante el primer día de 3DS han sido de aproximadamente medio millón de unidades, mientras que el iPhone 4 vendió millón y medio la primera semana.

El mayor problema de las portátiles es su ciclo de vida. Prevén que tienen que durar en el mercado unos 4 años con todo lo que eso acarrea: crear un aparato puntero en el momento de presentarse pero que se queda obsoleto a los dos años, no poder realizar cambios a nivel de hardware, etc. Ya hemos visto cómo intentan subsanar este problema mediante firmwares añadiendo nuevas funcionalidades, pero no es suficiente. Ya le ha pasado a la PSP durante su ciclo de vida, que pese a ver que el mercado se movía a pantallas táctiles o el descontento general por no tener un segundo stick, no podían actualizarla.

Como consecuencia a esta previsión de especificaciones y de tener que lanzar un producto adelantado a su salida, nos encontramos con el segundo problema: el precio. Las portátiles actuales son caras. Son muy caras. El precio previsto para la Nintendo 3DS es de aproximadamente 300 euros. Y estamos hablando de una consola que gráficamente no es puntera y su mayor novedad es la pantalla 3D. En el caso de la PSP 2 nos movemos en rangos de, en el mejor de los casos, 350-450 euros. Son caras, eso nadie lo puede negar. Con los móviles ha pasado algo curioso: pese a ser bastante más caros, son subvencionados por las compañías de telefonía. Es cierto, no te los regalan, pero crean la ilusión óptica de que un móvil puntero no vale más de 100 euros. Aunque tengas que firmar un contrato de 18 meses y acabes pagando bastante más de lo que vale la 3DS, la inversión inicial es mucho menor y te crea ese pensamiento de "uf, esta portátil vale demasiado".

Hay un dato esclarecedor en la pérdida de las consolas portátiles frente al mercado móvil. 3DS vendió medio millón en su primera semana. Iphone 4, millón y medio

Seamos sinceros, yo no quiero llevar dos trastos encima.



Pudiendo elegir un cacharro que llama, en el que puedes jugar instantáneamente, escuchar música y navegar por internet, ¿quién preferiría llevar dos para realizar lo mismo? Bien es cierto que con la portátil puedes jugar mejor, pero requiere un sobreesfuerzo. Tienes que encenderla, esperar a que cargue, acordarte de cargarla antes de salir, llevarla encima... Y es que en mis bolsillos no hay espacio para una consola.

Como he dicho al principio, ya se está viendo un cambio en el mercado. La PSP 2 de Sonyes un paso intermedio a juntar lo mejor de las portátiles y lo mejor de los móviles (3G, GPS, multimedia). Por su parte, Nintendo sigue en su mercado y seguramente se acabe quedandocon esas personas de “yo sólo quiero un móvil para llamar”. Pero cada vez quedan menos.

Cuando alguien prueba internet, dondequiera que estés, en la palma de tu mano, ya no puedes volver atrás. Pero no todo es bueno el los móviles, es cierto. Yo abogo por crear unaestandarización, algo similar a lo que quiere hacer Sony en Android, algún sello para decir de forma sencilla a la gente a los juegos que podrán jugar con su teléfono sin tener que mirar especificaciones técnicas. La gente simplemente quiere jugar. Apple ya ha conseguido algo parecido debido a lo cerrado de sus sistemas, pero en Android aún hay cierta fragmentación que acaba liando al consumidor. En el momento que se pueda paliar y se cree algún tipo de estandarización, será el fin de las consolas portátiles. Aunque como siempre, será el tiempo el que decida.

TEXTO:
ISAAC RODRÍGUEZ
(ISAAC250)



GTM Opina...

Prioridades



Sergio Aragón
Redactor de Games Tribune

Si bien voy a tocar un tema que a estas alturas ya está más que mascado y trillado, es vergonzoso que situación no haya mejorado y sigamos metidos en según qué tesituras. Me refiero, cómo no, al hecho de hoy por hoy nosotros mismos testeamos nuestros juegos.

Hace unos años, muchos menos de los que se puede llegar a pensar, el día en el que un videojuego llegaba a las duplicadoras para así ser distribuido en nuestra tienda habitual era el último día en el que se podían hacer cambios en el videojuego que estaba a punto de salir a la calle.
No existían bugs fatales (con el permiso de Paper Mario para Gamecube y otros famosos gazapos de títulos inacabables), no existían parches y mucho menos existía el contenido descargable (o desbloqueable, si es que ya venía incluido en el disco).

Si bien, las excusas por las cuales seguimos pagando un dineral por un título que nos dura poco más de una tarde son muy variadas, como la piratería o los grandes costes en desarrollo. A nadie le interesa contar que a día de hoy muchas compañías, por no decir directamente todas, se están ahorrando incontables horas -que se traducen en dinero- en probar la hipotética versión final de un título para evitar los famosos bugs.

Aunque duele encontrarse un parche nada más salir un juego al mercado, me parece bastante más sangrante que los usuarios finales tengamos que esperar un parche durante días e incluso semanas para solventar un bug, que si directamente no destroza la experiencia monojugador, destroza el modo online. Y si esto ya puede parecer bastante vergonzoso (aunque que tampoco se alarme nadie, porque llevamos ya años tragando con ello) la guinda llega cuando sale un DLC de pago con rigurosa puntualidad antes del tan necesitado parche.

Los dos ejemplos más actuales que puedo citar así a bote pronto son Need for Speed Hot Pursuit y Marvel vs Capcom 3, sobretodo este último. Ya disfrutamos de dos personajes descargables previo paso por caja pero sin embargo seguimos sin poder disfrutar del online por cuestiones como un bug de cierto personaje que hace imposible vencer la partida, o el hecho de que es imposible gana porque al desconectarse intencionadamente el oponente no cuenta como derrota.

Por último, está la “gran” idea del online pass, un código de un sólo uso que permite acceso al multijugador y que por ende intenta matar el mercado de segunda mano -a menos que se vuelva a comprar el código cual DLC-, sumándose a la lista de pagos extra que realizamos tras tener el juego en las manos.

Por suerte, no todo es un abuso hacia el consumidor: el hecho de poder disfrutar de plataformas online como PSNetwork o Xbox Live nos da la oportunidad de testear el modo multijugador de un juego y proporcionar feedback a los desarrolladores para que al jugar a la versión final la experiencia sea más que satisfactoria.



22|gtm

GTM Opina...

Precios y piratería



Octavio Morante Palacios
Redactor de Games Tribune

Mucho se ha hablado acerca de los precios de los videojuegos. ¿Realmente son excesivos? ¿Condicionan de alguna manera a la mayor o menor proliferación de la piratería?

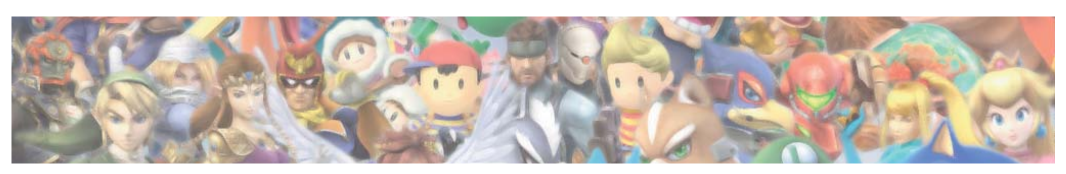
Empecemos por los precios. En el peor de los casos, un videojuego en su versión "básica" puede costar unos 70€. A este precio se le debe añadir, algunas veces, el precio del online para disfrutarlo en su totalidad además de, opcionalmente, un precio extra para desbloquear contenidos que a veces incluso estaban en la copia original en un ejercicio, en mi opinión, de verdadera burla al cliente.

En cualquier caso, calificar esto de caro o barato no deja de ser un tema peliagudo. Es cierto que el precio de un videojuego, en relación al cine o la música – que, por otra parte, también nos suelen parecer caros – es sensiblemente más alto. Sin embargo, son muchos los factores a considerar. Los gastos en la creación, distribución y promoción de un videojuego son altos y el tiempo de vida del producto suele ser mucho menor que en los otros dos medios que he citado. A esto hay que añadirle el hecho de que, aproximadamente, de esos 70€ la desarrolladora sólo se lleva unos 15 quedando lo demás repartido entre la distribuidora, la tienda, los royalties, el IVA, etc. Aún con todas esas consideraciones, lo cierto es que, de cara al usuario, un videojuego no deja de ser caro y la tentación de poder disfrutar de todos los títulos gratuitamente es, ética o no, comprensible.

Otro hecho curioso es la justificación que ciertas compañías hacen respecto a los precios o la carencia de traducción al castellano. "Es por culpa de la piratería". Si preguntamos a alguno de esos "piratas" probablemente nos dirán que los videojuegos son muy caros. Estamos ante un círculo vicioso del que parece complicado salir. En la misma línea están las justificaciones que achacan a la piratería la falta de ventas de juegos no traducidos, con una distribución pésima y con nula publicidad. En esas condiciones es complicado vender algo, con piratería o sin ella.

La realidad, en mi opinión, está entre estas dos posturas. Es cierto que los videojuegos son caros y que pueden llegar a condicionar a la piratería. De hecho, casos recientes como los dos "Humble Indie Bundles" consiguieron una gran recaudación con el lema de "paga lo que quieras" a pesar de que cualquiera podía descargarse los juegos gratis en la página de descargas de turno con dos golpes de clic. Con plataformas como Steam también han demostrado que no es imposible ganar dinero con unos precios más ajustados y que el éxito del paso del formato físico al online debe pasar necesariamente por una reducción de precio acorde con la de los costes – esto lo aprendió Sony por las malas con su PSP Go. Por otra parte, también es cierto que parte de los usuarios no comprarían los videojuegos independientemente de lo que costaran.

Para terminar, me gustaría recalcar que la estrategia contra la piratería de la industria es, a todas luces, incorrecta. Molestar a tus propios clientes con sistemas antipiratería invasivos o privar a un país de la traducción a su idioma nativo lejos de favorecer a las empresas lo que hace es irritar a sus clientes. Y en los videojuegos, como en cualquier negocio, maltratar a los clientes no suele dar resultados positivos.




MINECRAFT

Un increíble mundo cúbico

En un mercado en el que parece estar todo inventado, de vez en cuando aparece una bocanada de aire fresco que renueva estructuras jugables e incluso comerciales del sector. Bienvenidos a Minecraft

Minecraft es uno de esos fenómenos extraños que suceden de vez en cuando en este mundillo. En un mercado controlado por multinacionales que mueven millones de euros con miles de personas, entre megaproducciones de altísimos presupuestos y motores gráficos hiperrealistas aún hay hueco para que el trabajo de una única persona triunfe. Minecraft ha sido ideado, creado y desarrollado por Markus Persson (alias "Notch"), un joven sueco de 31 años que comenzó programando en Commodore 64 a la temprana edad de 7 años y ha alcanzado el éxito de la mano de una versión alpha, que posteriormente pasó a beta, y que aún hay dudas de que llegue algún día a versión comercial.

Pero ¿qué es Minecraft? Se trata de un videojuego. Aunque hay gente que no lo cataloga como tal, en el cual nos encontramos en un mundo abierto en el cual podemos interactuar con el entorno recogiendo materiales (mine), que nos permitirán construir otros elementos. Herramientas y utensilios de todo tipo (craft). En Minecraft no hay ningún objetivo claro, simplemente recolectar materiales y construir. Construir lo que se nos ocurra. Siempre y cuando sirva de refugio ya que al llegar la noche el mundo de Minecraft se llena de extrañas criaturas que nos atacarán sin piedad hasta que nos quiten la vida, y lo que es peor, perdamos todos los objetos que llevemos encima.

Según palabras del propio autor, Minecraft está influenciado por títulos como Dwarf Fortress, Dungeon Keeper y, especialmente, Infiniminer de Zachtronics Industries. El desarrollo inicial de Minecraft llevo unicamente una semana a Notch, antes de su lanzamiento público el 16 de mayo de 2009 en los foros TIGSource. Allí ganó un considerable nivel de popularidad y los primeros miles de usuarios. Se ha actualizado continuamente desde entonces siendo en un principio Classic, después pasó a InDev (In Deve-



Nuestra misión en Minecraft es recoger materiales para poder "craftear" otros y así poder construir refugios en los que sobrevivir a la noche



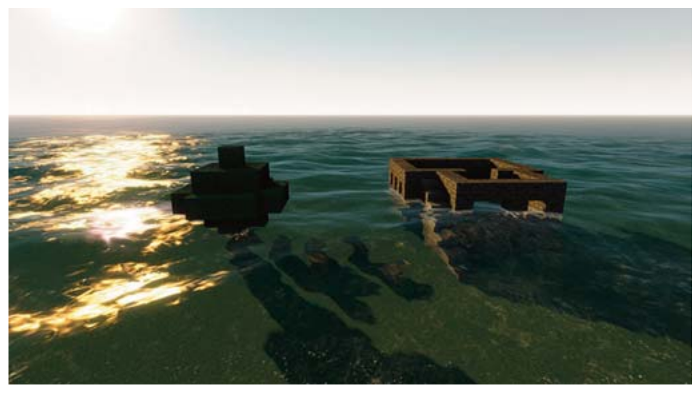
lopment), después a InfDef (Infinite Development), y posteriormente a Alpha, pasando a costar 9,95€ garantizando el creador las actualizaciones gratuitas a todos los usuarios que comprasen el juego. El 20 de Diciembre de 2010 Minecraft pasa a fase Beta, incrementando su precio hasta los 14,95€, con un 25% de descuento sobre el precio previsto de venta cuando deje la fase de prueba. Desde entonces Minecraft se ha actualizado en numerosas ocasiones, resolviendo problemas y añadiendo nuevas funcionalidades y posibilidades al juego como nuevos enemigos, herramientas y materiales.

Minecraft tiene actualmente dos modos de juego, el Classic o Creative, que es el juego original en el que no aparecen enemigos y el único objetivo es recolectar cubos de distintos materiales para poder construir otros cubos y elementos. Se trata de un juego gratuito que se puede descargar desde la página web del juego y sirve de demo para probar lo que Minecraft puede ofrecer. La última versión a la hora de escribir estas líneas es la 0.30.

Pero el modo estrella a día de hoy es el Survival, en el que los jugadores deben construir estructuras y luchar por la supervivencia frente a monstruos tan cúbicos como feroces. Para lo cual deben construir refugios en los que ocultarse durante la noche. Es posible jugar a este modo en multijugador, lo cual ha generado una infinidad de comunidades en torno a Minecraft, que logran construcciones increíbles cubo a cubo. Ésto está desarrollando aún más el juego.

La versión actual de la beta es la 1.3_01 y la del server para multijugador la 1.2_01. Los foros de las comunidades en torno a Minecraft están en las últimas semanas llenos de rumores acerca de dos nuevos modos de juegos que se supone incluirá la versión final. Se trata de Adventure (similar al Survival, pero en el cual los jugadores no tendrán la capacidad de destruir, construir o colocar bloques); y Zombie Siege,

El uso de "plugins" mejora el aspecto visual original de Minecraft y permite introducir nuevas funcionalidades al juego. Uno de los mótivos del éxito del título es lo áctiva que es la comunidad que se ha logrado crear tras él



mencionado por Notch en una entrevista en Steam y del que no se conoce ningún dato a ciencia cierta, pero acerca del cual corren rumores de todo tipo.

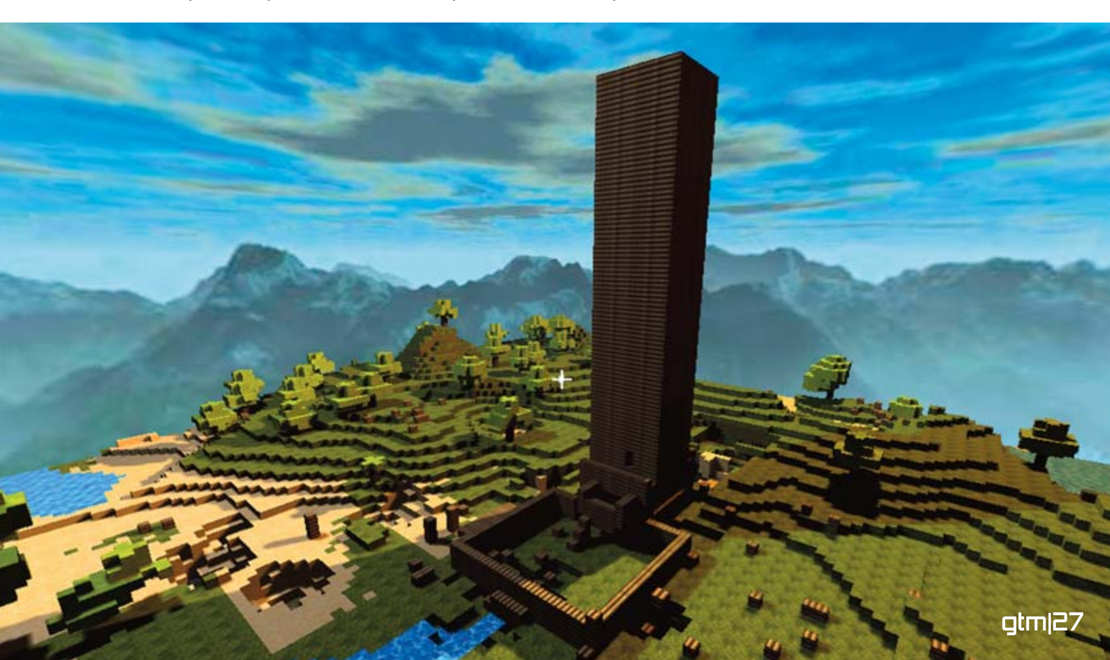
Minecraft ha sido elogiado por prensa y público por la libertad creativa que otorga a sus jugadores y por lo dinámico de su jugabilidad. A pesar de que no ha sido valorado por muchos medios por tratarse de una versión beta, la puntuación media de usuarios en metacritic es de un 9,1 con más de 50 valoraciones. El hecho de que no sea aún una versión definitiva no ha sido óbice para que haya recibido numerosos premios y galardones, entre los que destacan el Seumas McNally Grand Prize y el Audience Award del 2011 Independent Games Festival. O el primer premio al mejor juego del género Indie de 2010 de Moddb. PC Gamer incluyó a Minecraft como el cuarto mejor juego para jugar en el trabajo en su número 200.

Otro gran acierto de Notch, (ahora bajo el nombre de la empresa que da soporte a Minecraft, Mojang AB) ha sido el permitir e incluso promover el que la comunidad pueda realizar mods y plugins para el juego. Así podemos encontrar desde multitud de packs de texturas que mejoran la visualización del juego e incluso simulan escenarios de otros títulos y sagas clásicas como Zelda o The Elder Scrolls, a plugins que van desde nuevos modos de juego a herramientas de todo tipo como por ejemplo una que genera el plano del mundo aleatorio de tu partida a otros que introducen minijuegos en el universo de Minecraft.

Minecraft ha logrado lo que parecía imposible, más de un millón de jugadores han pagado por disfrutar de la versión alpha y posteriormente de la beta, con la promesa de disfrutar la versión definitiva del juego cuando se ponga a la venta

Con más un millón de usuarios de pago, Minecraft se ha convertido en todo un fenómeno, ya que el usuario rara vez paga por una versión no definitiva de un juego. No solo eso, la gran cantidad de comunidades, foros y webs que se actualizan día a día con material del juego, la cantidad de pack de texturas, mods y plugins que aparecen cada semana y las actualizaciones de Mojang AB auguran un futuro prometedor a Minecraft. Y ello a pesar de los rumores agoreros que aseguran que nunca llegará la versión definitiva del juego, alimentados por el anuncio por parte de Mojang AB de que su próximo lanzamiento será Scrolls, un juego de estrategia que mezcla los juegos de cartas coleccionables, los juegos de mesa y una pizca de azar, donde deberemos luchar tácticamente contra nuestro rival usando nuestra colección de pergaminos (o scrolls).

TEXTO: J.BARBERÁN



GTM Wars: La next-gen está cerca



El anuncio de Microsoft no hace más que confirmar algo que todos ya sabemos, las compañías fabricantes de consolas están ya trabajando en sus próximas máquinas; de hecho, seguro que comenzaron a hacerlo nada más lanzar al mercado las videoconsolas actuales. La decisión de cuando lanzar una nueva generación es un tema estratégico y comercial



José Barberán
Redactor Games Tribune

Más que técnico. Con la tecnología actual hay margen de mejora en los aspectos gráfico y de proceso suficiente como para justificar un salto generacional.

Los máximos responsables de Nintendo, Sony y Microsoft han asegurado que a sus consolas de sobremesa les queda aún un largo tiempo de vida y que no se están planteando lanzar nuevas plataformas. No pueden decir otra cosa hasta que no hagan un anuncio oficial por todo lo alto. Siempre ha sido así y siempre será. De otra forma estarían mostrando sus cartas antes de tiempo y penalizando a sus consolas actuales hasta que la nueva llegase a las tiendas. Hay indicadores y movimientos que nos pueden llegar a hacer pensar que las nuevas consolas están más cerca de lo que nos dicen e incluso de lo que podamos pensar:

Nintendo:

Wii ha tocado techo, nivel técnico no puede hacer frente a la potencia de las consolas de la competencia y además las ventas compienzan a flojear de un modo preocupante. Era algo evidente. Todo el mundo tiene ya su Wii (juegue más o menos con ella) y las ventas comienzan a bajar mes a mes. El riesgo que tomó la gran N lanzando al mercado una consola claramente inferior en cuanto a capacidades técnicas y que tan bien les ha funcionado tiene su contrapartida: casi obliga a Nintendo a mover ficha y ser la primera en mostrar su nueva consola de próxima generación. Dice el sabio refranero español que cuando el rio suena, agua lleva. Día sí y día también surgen rumores de que la Wii 2, o la SuperWii, o la Wii HD, o como decidan llamarla se presentará en el próximo E3. Y viendo el escaso catálogo de juegos de relumbrón de Wii para este año (The Legend of Zelda: Skyward Sword, The Last Story y poco más), no sería extraño que el motivo fuese que Nintendo y las third parties se estén ya dedicando a los títulos de lanzamiento de la nueva con-

El origen de los rumores

Un anuncio de Microsoft en la red social Linkedin, buscando ingenieros para su próxima consola ha hecho saltar la alarma. La próxima generación de puede estar más cerca de lo que pensamos e incluso hay rumores de que en el próximo E3 alguna de las tres grandes (Sony, Nintendo o Microsoft) pueda presentar o al menos anunciar su próxima máquina de sobremesa.

¿Está la generación actual agotada? ¿Es el mejor momento para un relevo generacional? ¿quien dará el primer paso? ¿Será este mismo año?



sola.

Microsoft:

Ve como PS3 le come el terreno a su Xbox360. Que Kinect - a pesar de que vende un montón de unidades- no parece ser el impulso que preveían para mantener la vida de la consola de sobremesa unos años más. Y teniendo en cuenta el buen resultado que les dio golpear primero en la generación actual, puede llevar a los de Redmond a replantear su idea inicial de alargar la duración de la X360 y lanzar su sustituta a corto plazo. ¿En 2012? Podría ser. El catálogo de lanzamientos de Microsoft para la Xbox360 en este año próximo tampoco es como para tirar cohete., ¿Estarán los estudios de desarrollo trabajando en juegos para la 720?

Sony:

Se supone que será la última en mostrar su consola de nueva generación y han anunciado a bombo y platillo que a su PS3 le quedan muchos años de vida. Puede ser. Pero no creo que las mentes pensantes de la marca japonesa olviden lo que les ha costado recuperar los meses de ventaja que dieron a Microsoft en la generación actual. Y pienso que habrán aprendido la lección. Por otro lado, PS3 era hasta hace poco un reducto inexpugnable pero ya no lo es. El hecho de que los piratas hayan abordado su máquina de sobremesa es otro motivo que puede hacer que la futura PS4 tenga que llegar a las tiendas antes de lo que Sony pensaba inicialmente y muchos de nosotros esperamos.

Está claro que la crisis económica internacional en la que nos encontramos -agravada por los recientes y tristes sucesos en Japón- no es la mejor situación para poner en el mercado nuevas productos de consumo. Pero ¿desde cuándo preocupa esto a las grandes compañías que controlan este mercado? Tienen mecanismos de marketing para crearnos la necesidad de compra y cuentan con nuestro "friquismo" a la hora de consumir tecnología y videojuegos. Es una guerra entre tres grandes multinacionales y nosotros como consumidores, mientras no demostremos un criterio y un posicionamiento fuerte que a día de hoy no tenemos, no somos más que peones en manos de sus maniobras comerciales.

Apuesto por que Nintendo presentará este año su nueva consola que llegará en 2012. Microsoft también moverá ficha y dará algún dato de una nueva máquina con Kinect incorporado. Y Sony no tendrá más remedio que adelantar algo de la sucesora de la PS3, que no llegaría hasta como mínimo 2013 o 2014.

Llegará... pero aún le queda



Creo que todo el mundo es, o debería ser consciente de que en un mercado tan competitivo como el tecnológico, en cuanto una consola llega a las tiendas, la compañía que está detrás ya piensa inevitablemente en su sucesora. Esto ha sido así siempre, y no veo los motivos por los que debemos echar las campanas al vuelo tan pronto



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

La espiral de consumo en la que nos hemos sumido en las dos últimas décadas, no tiene razón de ser en el día de hoy. La burbuja ficticia creada por el mal llamado estado del bienestar, ha quedado demostrado sociológicamente que no era tal. El ambigüismo del todo o nada presente en el día a día tiene su repercusión directa en los mercados y bienes de consumo. Ni antes todo era tan blanco, ni hoy todo es tan negro. Pero ese bipolarismo antagónico ha servido para crear un precedente: El miedo.

Pocas veces la situación había sido tan complicada como ahora. Y paradójicamente, nunca se había ahorrado tanto. Y la razón está en la última palabra del párrafo anterior. Hoy por hoy, los videojuegos no representan un bien necesario, y ya en muchos ámbitos son considerados artículos casi exclusivos. ¿Tiene sentido lanzar un gadget tecnológico en este panorama? Muchos pueden pensar que sí, y que ahí está el ejemplo de Apple. Y precisamente en su afirmación, tienen su contraargumento. Apple comercializa sus productos en coalición con draconianas compañías telefónicas, por lo que las supuestas ventajas acaban sometiendo a su comprador a contratos de permanencia en los que se paga el artilugio de marras hasta dos o tres veces su valor real de mercado. Un alquiler encubierto. O un pago a 24 meses. Como se quiera ver.

Eso no puede pasar en el panorama de las consolas. Aunque lo quieran vender como productos multimedia totales, su principal cometido es el juego. ¿Y es vital un jueguete? La respuesta es no. Y esto lo saben las compañías. Que por otra parte, tampoco es que atraviesen ninguna de ellas por épocas de vacas gordas.

Además, la situación que vivimos en el marco 2005-2006, tampoco es equiparable a día de hoy. Por aquel entonces Playstation 2 había gobernado con puño férrico la generación de los 128

Serán las portátiles quienes dirijan

El cómo el mercado acabe aceptando el cambio generacional de las plataformas portátiles va a ser una prueba de campo que va a incidir de manera directa en la llegada de la próxima generación de sobremesa.

Si 3DS y NGP logran alcanzar un volumen de ventas aceptable, la next-gen será una realidad. Pero la primera va a ver frenada de manera muy brusca sus ventas por el incidente de Japón. Y de la segunda no se sabe ni precio ni fecha. De aquí a un año podremos sacar conclusiones.



bits. Nintendo caminaba a la deriva tras el fiasco que supuso tanto comercial como estratégicamente sus dos últimas máquinas de sobremesa. Y Microsoft había tanteado el mercado, sin llegar a llevarse un buen trozo de pastel por el oligárquico dominio de Sony.

Con ese panorama solo quedaba jugársela. Aun es pronto para decir si estos movimientos fueron un acierto por su parte, o mas bien un desacierto en la estrategia comercial de Sony. Hoy no hay esa necesidad. Y lo más importante, no hay esa demanda desde los potenciales compradores de las sucesoras de la generación actual. El mercado está tan sumamente repartido que puede contentar a los tres durante bastante tiempo en adelante.

La lógica, y ahí coincido contigo, José, es que Nintendo debería ser la primera en mover ficha. Pero yo no lo tengo tan claro que sea este 2011. Por primera vez en más de una década, Nintendo puede presumir de una máquina que en sobremesa funciona. Y aunque las ventas se hayan desacelerado, sigue vendiendo mejor los mejores meses de sus mal llamadas competidoras. Y eso que apenas cuenta con tres o cuatro AAA por año desde hace ya demasiado tiempo. Pero Nintendo vive de Japón y está tremendamente identificado con su mercado y su sociedad. Ahora mismo estoy seguro que por su mente no pasa ni mucho menos hacer un movimiento de este calibre. Si Japón no lo respalda, el sistema estaría muerto antes de llegar a otros mercados.

Entonces nos quedaría Sony y Microsoft. Pero la primera se encuentra en una encrucijada similar a la de Nintendo. A su favor cuenta con que no depende tanto de Japón. Su sistema y concepto está más basado en la globalidad. Pero adelantarse a los acontecimientos, puede conllevar reconocer su error en esta generación: PS3 fue concebido como un sistema cuya esperanza de vida útil se iba a alargar más de 10 años. Ni siquiera ha sido capaz de mostrarse superior a una máquina que cuenta con un año más de antiguedad, con un hardware sobre el papel mucho más modesto, y que no olvidemos, más barata en su comercialización.

Y en el tercer rincón estaría Microsoft. Estando sus rivales como están ¿Qué necesidad tiene de jubilar un producto que ha superado sus más optimistas espectativas? Vale que este año se presenta flojo en cuanto a lanzamientos, pero es un mal endémico de todas y que ya venimos arrastrando (las navidades del 2010 fueron *azuloscurocasinegro)*, y no creo que sea algo que pueda servir de justificante.

Así que esperad sentados



A día de hoy, donde varias plataformas conviven y donde cada vez es más difícil dar salida a un hardware concreto existiendo grandes compañías que han sufrido grandes descalabros por llevar a cabo proyectos de hardware demasiado ambiciosos o que simplemente no han salido bien



Sergio Aragón
Redactor Games Tribune

El más claro, reciente y santgrante ejempo lo tenemos en la última consola de Sega, la extinta Dreamcast. Tenemos que tener en cuenta que a día de hoy el verdadero beneficio está en el software, salvando excepciones como el gran mercado del hardware en PC.

Si bien puede parecer bastante catastrofista saber que Microsoft está buscando personal para desarrollar su propia consola, tenemos que tener en cuenta que estamos disfrutando de una generación de consolas (y videojuegos) única y muy diferente a todas las anteriores, y que la verdadera lucha del hardware a día de hoy se está librando tanto en dispositivos portátiles (con la venidera 3DS y la recién anunciada NGP) como en sistemas móviles.

Con dos plataformas capaces de ejecutar juegos multiplataforma prácticamente idénticos y con un hardware lo suficientemente avanzado como para no sentir que estamos perdiendo el tiempo con un aspecto visual retrógrado comparado con otras plataformas (como sí pasaba entre el PC y la generación pasada de sobremesa), y teniendo en cuenta que los grandes éxitos para compatibles están pasándose al formato multiplataforma por mera cuestión de rentabilidad, resulta que no hay necesidad ninguna de renovar un hardware que funciona a la perfección, al menos en cuanto a resultados financieros y capacidad para explotar la creatividad de desarrolladores a la vez que se contenta al usuario.

Además no es cuestión de conformismo con un hardware que funciona: Xbox360 y PlayStation 3 tienen aun mucho que ofrecer. Y no hace falta más que echar un vistazo a los últimos títulos de PlayStation 2 o Xbox para darse cuenta que cuando más luce una consola es cuando está cerca de su hipotético ciclo final de vida.

No trato de exagerados a los

¿Qué esperáis?

Qué nuevas posibilidades planean introducir en la siguiente generación si es que planean introducir alguna. Esta ha sido, sin duda, la de los logros y el multijugador online, lo que ha permitido el éxito de una serie de juegos (COD, SF, etc.) que en la generación pasada no aspiraban ni de lejos a esas ventas.

¿Qué os esperáis vosotros? Yo no lo tengo nada claro, pero me gustaría que la cosa fuera por el camino que marcó Demon's Souls y su mundo persistente sin ser un MMO...claro que esto no parece una cuestión de Sony, Nintendo o Microsoft sino de las propias 3rd parties.



usuarios que creen que estamos cerca del fin de las dos plataformas más habituales a la hora de desarrollar software triple A: es cierto que cada vez se anuncian menos exclusivas, que el 'hype' empieza a ser algo que se ve menos por los foros y que en general hay cierta pasividad en el ambiente. Y no es que ya no se interesen los desarrolladores o las distribuidoras por PlayStation3 o por Xbox360, es que simplemente la 'nextgen war' ha acabado; está más que demostrado que la multiplataformidad es la única opción viable si se quiere seguir siendo un estudio prolífico (a menos que te lleves importantes primas por desarrollar un título en exclusiva o seas una first party, que sí, siguen existiendo).

Wii, como podréis suponer, en mi opinión está a otro nivel totalmente diferente. Tiene grandes juegos, por supuesto: Super Mario Galaxy, The Umbrella Chronicles o Mario Kart Wii, por citar ejemplos, pero es una consola que se basa en un concepto que ya han explotado Microsoft y Sony con Kinect y Move, lo cual la deja como un sistema obsoleto que si bien fue la primera en explotar la idea de una jugabilidad "diferente" como principal baza, es algo que ya no le sirve para diferenciarse de sus competidoras, lo que la deja, al igual que pasó en su día a Gamecube, a disfrutar de un poquito más de éxito hasta que dejen de aparecer títulos exclusivos tremendamente suculentos como pasó con la consola-cubo y éxitos como Resident Evil 4 o el tardío Twilight Princess.

Extrapolando la cuestión un poco, Nintendo también está a otro nivel por la mera cuestión de que sí se puede permitir hasta cierto punto vivir del hardware. Con una plataforma que ha reportado tantos beneficios como Wii por su (más que obvio) bajo coste de fabricación y con una plataforma como Nintendo DS que ha tenido que renovarse para poder seguir vendiendo en territorios como Japón, donde ya no se compraban más Nintendo DS porque prácticamente en cada usuario potencial poseía una y aun así ha seguido vendiéndose como churros en sus revisiones posteriores.

Por último, desde que 3DS está en boca de todos y Wii ha quedado relegada a un segundo plano me temo que no se tardará mucho en anunciar un nuevo Wii-Loquesea para volver a arrasar en ventas para que la gallina de los huevos de oro de sus últimos coletazos y antes o después se anuncie una Wii 2. Así que para bien o para mal creo que nos quedan todavía muchos meses de nuevas apuestas, nuevas secuelas y títulos triple A por doquier sin tener que dar la bienvenida a una nueva consola en casa.

Hey, acá estamos



Desde que comenzó mi participación en este proyecto, siempre he intentado poner de manifiesto el tremendo potencial que puede haber en Latinoamérica a la hora de poder desarrollar juegos. Hay talento y ganas. De eso andamos sobrados. Lamentablemente no podemos decir lo mismo de lo otro. Del dinero

Trabajando en la oficina, por suerte lejos del canon automatizado de Charles Chaplin en Tiempos Modernos, paré la oreja en una entrevista radial que le estaban haciendo a Sebastián Uribe, director del Centro de Videojuegos del Instituto Tecnológico Buenos Aires (ITBA), quien –distendido- estaba charlando acerca de la posibilidad de hacer videojuegos en Argentina... parlando de la industria criolla, digamos. ¡Riiing! ¡Riiing! Sonó el teléfono en el laburo y, lógicamente, tuve que atenderlo (aunque, admito haber esperado algunos segundos observando a mis compañeros de escritorio a ver si alguien más lo hacía por mí). Okay, a desgano levanté el tuvo. Sin embargo, pese a que era un llamado de importancia ("¿che, Panessi ya le pusiste fecha de estreno a blá blá blá?", me dijo) y no un chusmerío de fulbito, mi atención flotante, tal vez mi parte consciente, seguía pendiente de ese parlante de PC, ese transductor electroacústico que transmitía la entrevista. "Hacer un juego de PlayStation 3, en nuestro país, es imposible", señaló Uribe en un momento. Pausa aquí. Uf, eso me dolió y no saben cuánto. Golpe certero, ahí abajo en las pelotas, donde en verdad duele y llega hasta la panza. Pasaron unos segundos, conforme mi interlocutor hablaba y le respondía un automático "sí, sí, pronto lo hago" (ok, ¡Hola Tiempos Modernos!), un violento tronar de realidad me hizo caer en gracia desde el dial: "se necesitan más de 10 o 20 millones de dólares para desarrollar un juego de PlayStation 3, por eso nos dedicamos a juegos pequeños o aplicaciones de redes sociales" (de lo anterior, hubiera deseado haberlo puesto todito con signos de exclamaciones pero, en el dixit fiel, no lo hizo, sólo lo sentencio, así que

Hacer un juego de Playstation 3 en Argentina es imposible. La inversión necesaria supera los 10 millones de dólares

Si en Argentina no se desarrollan juegos no es precisamente por falta de capacidad. La razón es la falta de capitales de inversión dispuestos a hacerlos



lo dejo tal y como está).

No, perdonen, en la columna de este mes no hay moraleja. Sólo quería contarles que, de cualquier modo, aunque en realidad es casi siempre el mismo (¿por qué, a ver?, ¿qué es lo que pasa?), aquí no se hacen juegos, pongámosle, deluxe o Clase A, no por falta de capacidad, sino –fundamentalmente- por ausencia de capitales de inversión. ¡Siempre lo mismo! Mi llamado de atención va aquí... Empresas que inyectan capital en la industria del videojuego: ¡¡¡Sudamérica es la panacea!!! Miles de profesionales formados académicamente están dispuestos a dar el salto de calidad con ustedes y ustedes con ellos. Es clarísimo: sólo faltan “aquellos”, los que manejan los verdes, para que un GTA o un Modern Warfare o un Pro Evolution sean, por ahí, un poco made in Argentina o, bien, y hasta suena mucho mejor, un poco... hecho en Buenos Aires.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi

Solo hace falta que aquellos que manejan los verdes, den el paso. Hay miles de profesionales formados académicamente dispuestos a crecer con la industria



トリビューン雑誌

No más lazos negros. (

GAMES TRIBUNE M



un rayo a la esperanza

AGAZINE CON JAPÓN

Duke Nukem Forever

El videojuego más esperado (14 años)

El 6 de mayo es la fecha fijada por Gearbox y TakeTwo para el lanzamiento del juego más deseado de la historia, ¿estará Duke Nukem Forever a la altura de lo que sus seguidores llevamos esperando más de 14 años?

Al igual que ocurre en el mundo del cine o las series de televisión, en el videojuego también hay personajes que trascienden de los títulos que protagonizan para convertirse en mitos, en leyendas. Uno de ellos es sin duda Duke Nukem, un tipo duro, arrogante, patriota, macho y machista, y un sinfín de adjetivos que raramente podríamos aplicar a los héroes de hoy en día. Pero esto tiene su justificación: Duke nace en 1991 y citando a sus creadores toma lo mejor de Clint Eastwood, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Kurt Russell o



La "Balls of Steel Edition" incluye un libro con diseños del juego, un comic oficial, 40 naipes, dos dados, dos fichas de Poker y un busto de Duke



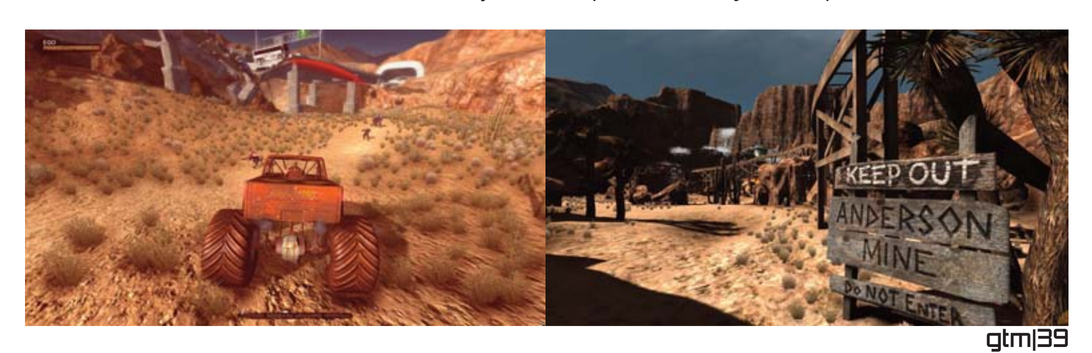
Duke Nukem, el héroe

Los más de catorce años que lleva el título en desarrollo hace que el tipo de personaje que es Duke Nukem esté -como poco- desfasado. Los mejores años de los Stallone o Chuck Norris han pasado y ahora se lleva otro tipo de héroe en los videojuegos. Este puede ser un gran punto en contra de Forever a la hora de enganchar a los nuevos jugadores. O por el contrario, puede convertirse en su mejor baza al ofrecer algo totalmente diferente a lo que podemos encontrar en las estanterías hoy en día. El tiempo y el consumidor darán o quitarán razones. A los que jugamos a aquel Duke Nukem 3D e incluso los plataformas 2D ya nos tiene ganados para la causa.

Bruce Willis. Una mezcla explosiva que da como fruto uno de los protagonistas de un videojuego más carismático de la historia. Pero su leyenda se ha engrandecido por la larga espera de sus nuevas aventuras y todo lo acontecido a lo largo de los más de catorce años que han pasado desde que el 27 de abril de 1997, 3D Realms anunciase su desarrollo y la compra de la licencia del motor id Tech 2. Los habituales retrasos y las no tanto frecuentes disputas entre los creadores obligaron a cambiar el motor gráfico al Unreal Engine y que se anunciase como nueva fecha de salida 1999. A finales de este año se envió una felicitación navideña a la prensa del sector retrasando el lanzamiento hasta 2000. Y desde entonces dimisiones, nuevos retrasos y anuncios hasta que en 2006 se presenta Unreal Engine III como nuevo motor del juego y se muestran nuevas pantallas del estado de desarrollo del mismo. A lo largo de los dos años siguientes se muestra información (imágenes y un video) con cuentagotas hasta que en mayo de 2009 se comunica el cierre de 3D Realms y la cancelación del videojuego más esperado por los fans.

El 3 de septiembre de 2010, en la Penny Arcade Expo, Gearbox anunció que ha retomado el proyecto y que podría ser lanzado en 201. Lo cual fue confirmado poco después siendo fijada como su fecha de salida el mes de junio tras un nuevo retraso de un mes. Increible

La gran duda que tienen (tenemos) todos los que disfrutaron de las andanzas de Duke por los años 90 es si será capaz de mantener su estilo veinte años después de su creación. Los videojuegos han cambiado mucho en este tiempo y no hay más que ver, que los FPS que venden millones de unidades tienen poco o nada que ver con personajes del tipo de Duke. Parece ser



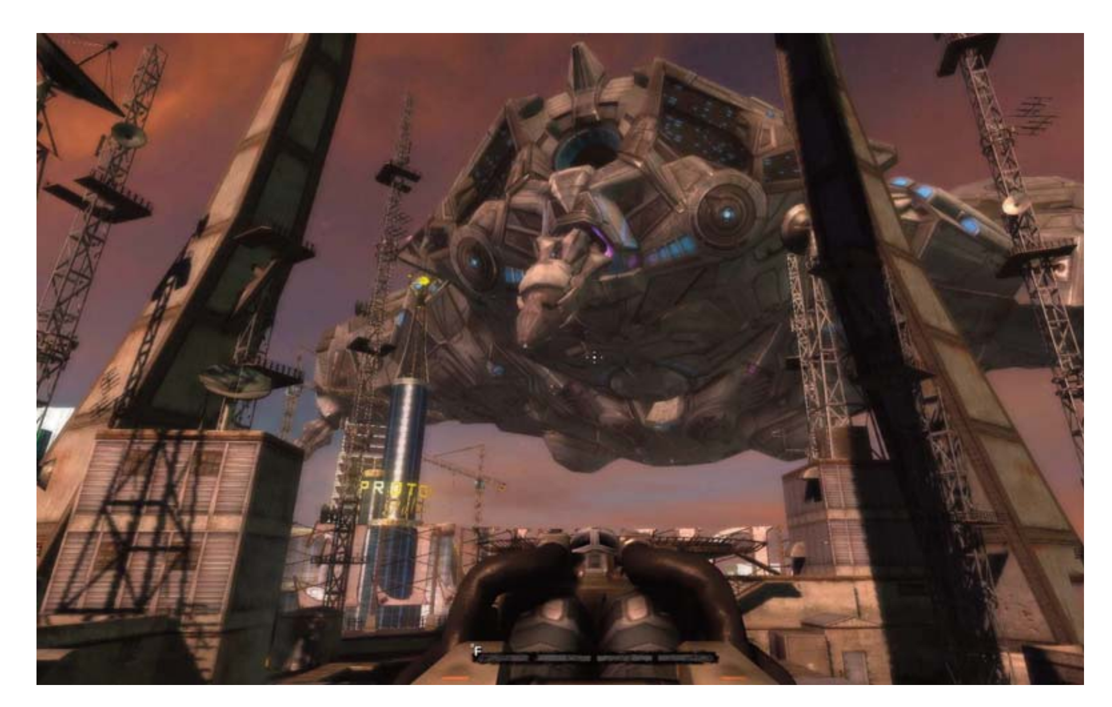


que sí. La noticia de que fuese Gearbox quien se hiciese cargo de DNF fue bien recibida entre los jugadores por varios motivos. En primer lugar por el excelente trabajo de la compañía con sede en Texas con Borderlands, un muy buen ejemplo de como no todos los títulos de disparos en primera persona tienen que ser iguales. En segundo lugar porque hay pocos estudios en el mundillo capaces de sacar aún el provecho que Gearbox al Unreal Engine III. Y por encima de todo ello, porque uno de los cinco fundadores y actual CEO y presidente de la compañía es Randy Pitchford, que comenzó su carrera laboral en Apogee Software/3D Realms Entertainment y participó en el diseño de las expansiones de la edición Atomic de Duke Nukem 3D. Nadie como uno de sus creadores originales será capaz de dar a Duke el título que merece, y sobre todo los pacientes jugadores merecemos.

Aún así, surgen dudas en la comunidad jugona acerca de lo que un título con un desarrollo tan largo y cambios de todo tipo en el mismo pueda ofrecer. Hasta el mes de junio no podremos comprobar hasta que punto esas dudas son ciertas. Pero hay ciertos puntos que todo jugador debe tener claras:

- La historia de Duke Nukem Forever será una mera justificación para poner a nuestro héroe frente a un buen número de enemigos caricaturescos e incluso grotescos a los que eliminar. Lo que debemos exigir es una buena calidad y variedad de los mismos, por encima de los que encontramos en el Duke Nukem 3D allá por 1996. Nadie pedirá al juego que nos ocupa un guión y una trama de película sesuda. Pero sí al menos que sean lo suficientemente elaborados como para mantener el interés a lo largo del tiempo que nos han dicho que durará la aventura.

- Las limitaciones del Unreal Engine III están ahí. Difícilmente puede mostrar batalla a los nuevos motores gráficos que vienen e incluso Epic ya está mostrando lo que puede hacer su nueva versión. Además el paso a este motor se realizó en sus inicios, con una versión muy diferente a las actuales. Y según ha comentado Gearbox en varias entrevistas, se ha mantenido parte del trabajo de 3D Realms en este aspecto. Tampoco creo que nadie que haya seguido la historia de Duke Nukem Forever espere encontrar en el juego un nivel gráfico que compita con Crysis 2 o Rage, por poner dos ejemplos. La fuerza de Duke, su carisma, sus tacos y ¿porqué no decirlo? las strippers que encontraremos en el juego, compensarán este menor nivel gráfico siempre y cuando alcance unos mínimos. Siempre y cuando el ajetreado desarrollo del título no haya provocado que nos encontremos



ahora modelados, texturas o efectos de hace 8 o 10 años que ni 3D Realms en su momento, ni Gearbox ahora, hayan resuelto de un modo satisfactorio.

- En el apartado sonoro el aspecto principal está resuelto. Duke Nukem Forever contará con el doblaje de Jon St. John, el "doblador" oficial del personaje. Además de haber participado en otros muchos videojuegos y películas. Es sin duda una de esas voces que asocias a un personaje y que ya no puedes desvincular. Un Duke con otra voz no sería lo mismo y Gearbox fue una de las primeras cosas que tuvo claro al hacerse cargo del proyecto. El resto del aspecto sonoro estará formado por música cañera y tiros y explosiones por doquier. Ahí no hay duda del buen hacer de la desarrolladora.

- Y resta el tema del multijugador, algo fundamental en cualquier FPS hoy en día. Gearbox ha anunciado cuatro modos de juego aunque no se ha descartado que haya alguno más. Estos son: Dukematch, el clásico todos contra todos; Team Dukematch, en el que dos equipos de máximo 4 jugadores se enfrentan entre si; Capture the Babe, en el que se sustituye la bandera por una maciza que tendremos que robar al otro equipo (Duke 100%) y Hail to the King o conocido también como Rey de la Colina. El tiempo dirá si son suficientes o no, o si aportan la novedad y la calidad suficientes como para que la comunidad los juegue dentro de unos meses, cuando ya todos hayamos disfrutado de la campaña principal de este esperadísimo Duke Nukem Forever.

Valoración:

Un desarrollo tan largo como el de Duke Nukem Forever no suele presagiar nada bueno. Pero estamos hablando de un título especial. Todo un Record Guinness y la espera de más de catorce años merece un título a la altura. Vale que no tenga la mejor historia, que los gráficos no sean comparables a los de un Crysis o un Rage. Pero queremos, necesitamos un Duke como los de antes. Con sus excesos, su chabacanería, sus tacos, sus chicas, ... un título en el que volvamos a disfrutar del videojuego de los 90. Eso es lo que espero encontrar el próximo mes de junio cuando vaya a la tienda por mi copia del nuevo título del nuevo de Duke.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

BRINK

Un shooter diferente

Que la generación actual es una amalgama sobreexplotada de shooters clónicos no sorprende a absolutamente nadie. Campañas insípidas que sirven de antesala de un multijugador más o menos conseguido. BRINK lo hace. Pero a su manera

El juego de Bethesda no escapa a los cánones establecidos en la industria de un tiempo a esta parte. En él, y siguiendo la doctrina instaurada por parte de Halo y Call of Duty, cualquier shooter en primera persona que se tercie debe incluir ciertos patrones sistemáticos, un buen puñado de novedades y algun elemento que consiga desenganchar a la legión de jugadores que comulgan hasta el extremo con los dos anteriores ejemplos. Y es aquí, en la segunda parte, la de las novedades, donde BRINK se desmarca por completo y deja de

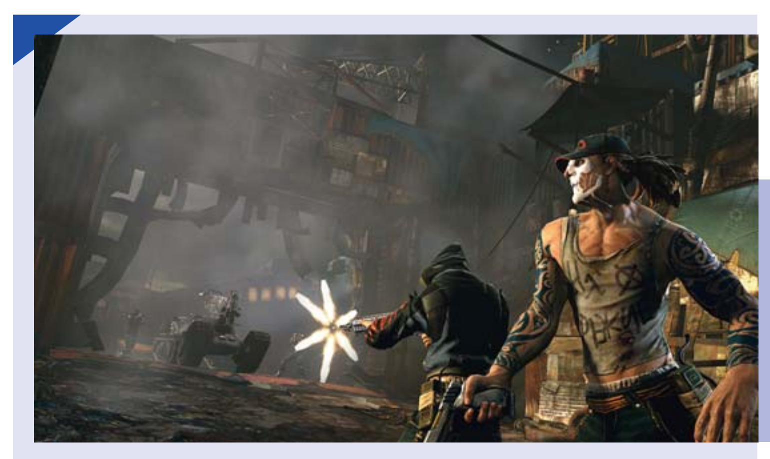


El modo campaña nos situará en El Arca, el único vestigio habitable por el ser humano que queda sobre la faz del mundo conocido

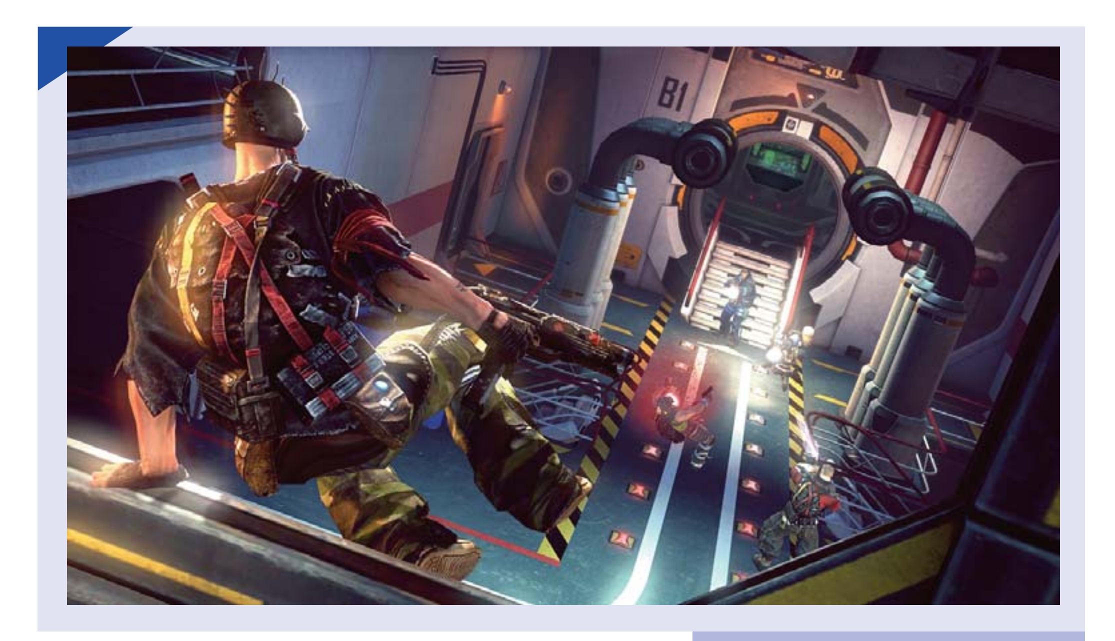
ser un mero clón más.

Aquí no vamos a encontrar argumentos pobres que sirvan de justificación para que dos grupos se batan a tiro limpio. Tampoco vamos a encontrar gráficos hiperrealistas que le tosan a Crysis 2 o similares. La virtud de BRINK reside en coger todo lo que ya está inventado y darle un lavado de cara. La reinvención de una fórmula que ya camina por el peligroso abismo de vivir de las rentas.

A primera vista, y tal como se puede observar en las capturas que acompañan al juego, éste dista mucho de convertirse en un referente gráfico. Los shooters, ultimamente enfrascados en el estúpido ideal de la busqueda sistemática de la hiperrealidad y la carga indiscriminada de polígonos, muchas veces olvidan que lo que busca un jugador tal vez no está en que una puerta contenga hasta la última de las hipotéticas bisagras. Sino que los gráficos cumplan, y que el juego divierta. Bajo esa tesitura quiere moverse Bethesda en esta ocasión. Los escenarios ciberpunkeros y el ambiente de MadMax que impera en todo él, busca la interacción y posibilidades por encima del resultado estético. Y esto va a tener



El modo campaña ofrece la posibilidad de ser jugado a través de las dos facciones. Cada una de ellas durará entre 10 y 12 horas



una incidencia vital en el desarrollo del juego. Sobre todo en su vertiente multijugador.

Siguiendo el ABC del género, encontraremos dos modos principales de juego. El modo historia, o tristemente denominado en los shooters como el modo secundario, aquí va a tomar un protagonismo relevante. El título nos pondrá en mitad de un conflicto bélico radicalizado hasta la extenuación. El escenario es El Arca, el último reducto humano que queda sobre la faz del mundo conocido. Y ya desde un principio, el título se desmarca de los patrones establecidos. Visto como está el panorama, debemos tomar una decisión: Ayudar al gobierno dictatorial a controlar la situación, o bien ayudar al grupo rebelde a derrocarlo. Ámbas campañas son independientes, y de una duración extraordinaria para lo que estamos acostumbrados: 10-12 horas. Esto tiene una incidencia directa en el hecho de que el modo para un jugador puede sobrepasar la nada despreciable cifra de las 20 horas. Y según lo que ha trascendido hasta ahora, no van a ser horas baldías. La historia promete enfocar el dificil mundo del fascismo desde dos posturas totalmente antagónicas entre sí. Un panorama hipotético, pero que de tanto haber sido planteado, quién sabe si puede ser la premonición del futuro que le espera a la humanidad.

Pero este shooter esconde aun más sorpresas. Si bien el modo campaña supone un pilar mucho más fuerte de lo que llevamos mal viendo desde hace mucho, el modo multijugador se ha propuesto consagrarse como uno de los títulos más jugados en multijugador.

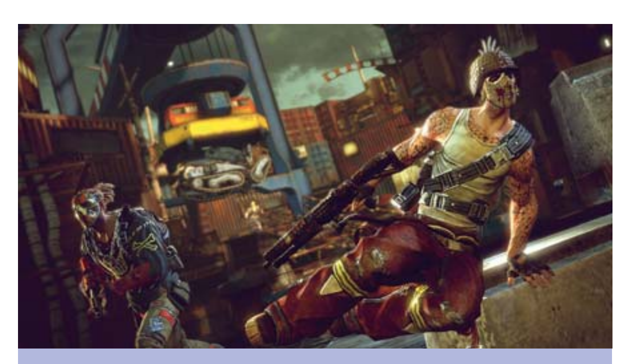
Para lograr este titánico objetivo, de nuevo va a coger las fórmulas ya mascadas hasta la saciedad, y les va a

Gracias al Smart Button podremos interactuar con el entorno para conseguir valiosas ventajas estratégicas

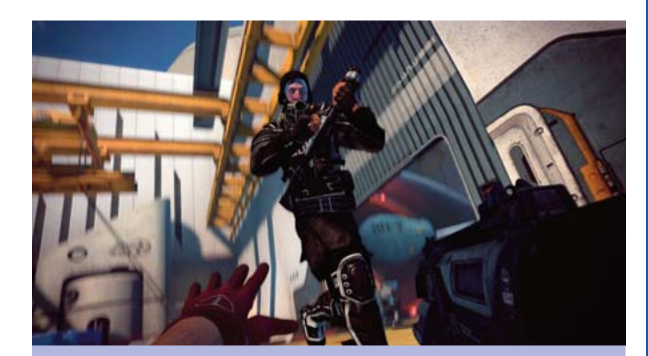
dar una vuelta de tuerca. Si bien en la gran mayoría de modos la base común va a ser el enfrentamiento entre las dos facciones, el modo de acometer nuestros objetivos se torna como un ente totalmente nuevo. La cooperación o el sigilo, según sea nuestro fin, van a ser nuestras mejores herramientas para conseguir alzarnos con la victoria. Pero desde luego que no la única. Además, la selección dinámica de objetivos lo convierten en un multijugador totalmente alejado a lo que ya hemos visto, y jugado en decenas de clones.

Y aunque ya lo hemos dicho ya unas cuantas veces en este avance, BRINK se ha propuesto abrir camino con otros elementos que hasta ahora no se han utilizado en este tipo de juegos. El más llamativo, y que tiene una incidencia directa en la jugabilidad, es sin lugar a dudas el Smart Button. Puesto en práctica es una fusión de Mirror's Edge con el shooter. Presionando este botón entraremos en una fase de hipermovilidad, en la cual podremos saltar, agarrarnos, esquivar, atacar fisicamente o buscar cobijo de una manera similar a la que hacíamos en el título de EA. ¿La diferencia? Aunque en esencia es casi lo mismo, en esta ocasión el experimento está simplificado al máximo. Tan solo debemos pulsar un botón, y a continuación ir seleccionando las acciones que haremos según sea nuestro entorno.

A todo ello debemos añadir la exclusiva que hace unos días apuntábamos: BRINK, al igual que el resto de títulos que Bethesda tiene pensado traer a nuestro país a lo largo de este 2011, llegará completamente doblado y localizado a nuestro idioma. Su salida está prevista para el 20 de mayo en PS3, X360 y PC.



BRINK no apuesta por el hiperrealismo. Muestra un apartado gráfico más discreto, pero a la vez más funcional a la hora de jugar



El título de Bethesda se ha propuesto consagrarse como uno de los títulos referencia en el ámbito multijugador de este año

Valoración:

Bethesda sigue intentando ganarse una cuota de mercado en el terreno de los FPS. Trás el lanzamiento de Quake Live Arena, su próxima apuesta se llama BRINK. No es un shooter al uso. Y lo que hemos visto de él nos hace asegurar que va a ser uno de los títulos que más van a dar que hablar en esta primavera.

Su fuerte modo campaña, y las posibilidades que oferta el modo multijugador lo convierten en un juego diferente a lo que estamos acostumbrados a ver de un tiempo a esta parte.Además, conjuga a la perfección lo que debe ser un título: divertido.

El próximo mayo, cuando el juego por fin vea la luz, será el momento de saber si en este mercado, aun hay gente que sabe valorar las innovaciones. Aunque sea en un mundo tan rígido como los FPS.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Mortal Kombat

Vuelve el torneo mortal



Un nuevo comienzo que se aleja de las últimas entregas para volver a centrarse en sus primerísimos comienzos, con un estilo de juego preparado para que tanto veteranos como recién llegados disfruten del brutal desenlace de un "finish him"

La saga Mortal Kombat ha pasado por mil y un experimentos de muy distintas calidades y cualidades pero siempre ha mantenido un mismo carácter grotesco y muy personal. A menos de un mes para que nos llegué este reboot en toda regla, avanzamos las claves del título que quiere poner contra las cuerdas el trabajo de Capcom

Orgía de sangre y disfrute

MK parece tener una máxima : hacer disfrutar al jugador, tanto al newbie como al que tiene tiritas en los dedos de matarse a hadokens. Los personajes que presenta el título (hasta 26 con un Kratos de visita por PS3) han sido tomados directamente con la esencia de los juegos originales(movimientos ligeramente robóticos pero fluidos), con sus sus cadenas de movimientos remozadas para acercarlos más a los juegos de hoy, como la inclusión de la tan socorrida barra que se rellena a golpes para ejecutar movimientos de más poder, que en este caso serían como unos mini-fatalities muy chulos donde un efecto de rayos X nos muestra como le machacamos los órganos a los rivales

La ejecución de estos se realizará de una forma muy sencilla: pulsando a la vez L2 Y R2 (en el caso de PS3) y aquí radica una de las claves de esta nueva entrega.

Combeando, baby

Los desarrolladores ya han hablado, dando a entender que se trabaja en un juego que funcione a dos niveles : fácil de acceder pero duro de dominar, queriendo llevar la jugabilidad a niveles atractivos de torneo. Así, nada más tomar el mando podremos ejecutar combos muy efectivos encadenando tan solo un par de botones pero nos llevará más

tiempo si queremos realizar las largas cadenas que podemos ver en los vídeos. El título tiene una muy buena fluidez a la hora de intercalar pegadas y no es tan exigente como Street Fighter IV en el cuidado que hay que tener con los tempos.

En esta entrega, Mortal Kombat recupera su caracter ridículamente brutal, con opciones tan divertidas para el jugador como el modo "torre de los desafíos" donde además de aprender los movimientos de nuestros jugadores disfrutaremos de experiencias tan freaks como matar zombies, hacer granada-basket o pelear sin brazos, pero el título tiene mucho más, hay mucho mimo detrás de él y, por ello, debe ser tomado muy en cuenta.

El 3D hace acto de presencia en los momentos más interesantes ¡¡FINISH HIM!!



Si de una cosa andará sobrado el juego es de opciones curiosas para arrancaros una sonrisa: minijuegos, modos tag y muchas más cosas

Valoración:

En una generación que reinicia sagas, la llegada de Mortal Kombat parece perfecta. No sólo es divertido por su propia personalidad sino por su mismo sistema de juego y por la gran capacidad que tiene de reírse de él mismo. Una vez veamos cómo responde en multijugador y si el balanceo de todos sus personajes es correcto e interesante podremos hacer una auténtica valoración; por ahora, podemos decir que es un juego muy interesante y diferente a otras propuestas. Si eres aficionado de los fighting games seguro que lo estás esperando, mucho más si lo disfrutaste en su día; aunque ahora ya no tendrás que volverte loco buscando cómo se hacen los Fatalities, están en los menús y hasta puedes pausar el combate para reelerlos ¿ventaja o decepción?

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Might & Magic Clash of Heroes

Un PuzzleRPG que enamora



El salto de uno de los mejores juegos del catálogo de DS a las plataformas de sobremesa, está mucho más cerca de lo que pensamos. A mediados de abril, esta pequeña joya del PuzzleRPG estará en PSN y XBLA

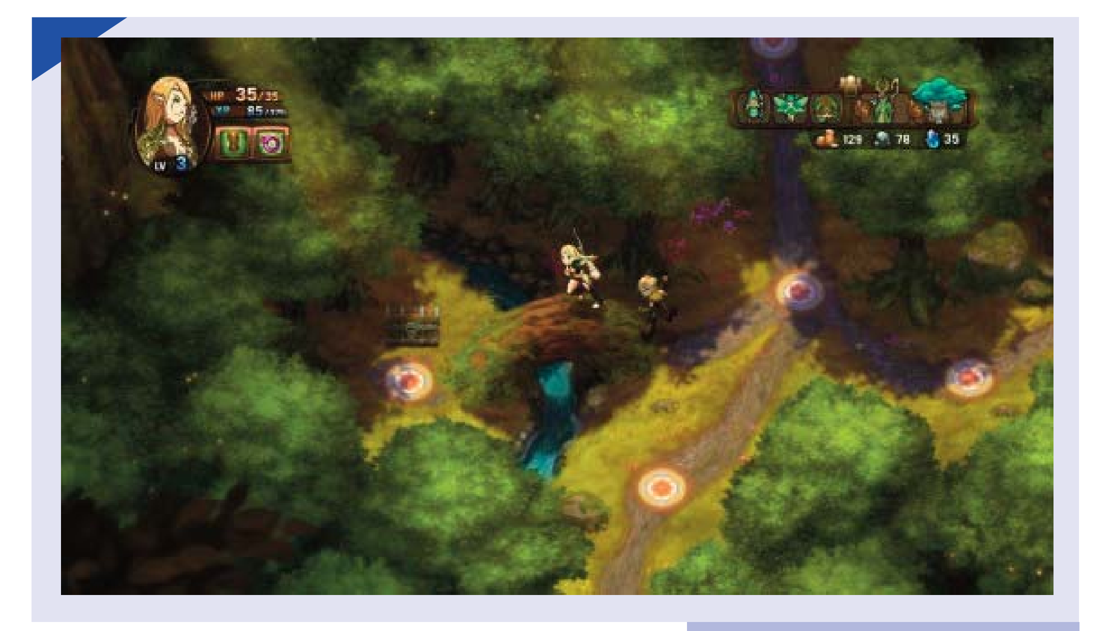
En 2009 salía al mercado norteamericano un título considerado menor dentro de la exitosa franquicia Might & Magic. Sencillo, fresco, dinámico y desenfadado, aún cuesta mucho esfuerzo entender el por qué hubo que esperar más de medio año a que Ubisoft decidiera sacarlo en territorio europeo.

Desde entonces, el juego fue creando una legión de jugadores que han vivido enganchados a una fórmula que funcionó a las mil maravillas dentro de la portátil de Nintendo. Tanto es así, que en los GTM Awards de este año, fue un firme candidato a alzarse con el título de mayor sorpresa del año. Un hecho que deja bien a las claras la calidad que encierra.

Casi de forma simultánea a su lanzamiento en Europa, se filtraba la intención de portar una versión a las plataformas digitales de Sony y Microsoft. Este hecho fue confirmado y acompañado de un video del estado contemporáneo del desarrollo en el pasado E3. Desde entonces su fecha de salida fue perdiéndose en la espiral del tiempo. Hasta este mes. Ubisoft ha confirmado que el juego va a ver la luz a mediados de este mes.

Para aquellos que no han tenido la ocasión de probarlo, Clash of Heroes es un juego que se basa casi exclusivamente en el combate. Si bien es cierto que hay un mínimo hilo argumental que intenta hacer de nexo de unión, no es lo más importante. De hecho se torna en prescindible.

Nuestra labor es controlar y gestionar nuestro pequeño ejército. Los combates nos sitúan en una perspectiva cenital en el que ámbos contrincante se enfrentan en un campo de batalla reducido



a su mínima expresión. Tan solo una línea “de respeto” separan ambos batallones.

Nuestro objetivo es atacar la retaguardia de nuestro adversario y defender al nuestra. Para ello contaremos con unidades divididas en tres colores. Según las combinemos de forma horizontal o vertical, crearemos una pequeña defensa o cargaremos nuestro ataque. Si el contador de nuestro rival llega a cero, la victoria es nuestra. Si no, la consabida pantalla de game over hará acto de presencia.

El juego treará consigo el lógico restyling gráfico, así como un buen puñado de añadidos, entre los que se encuentra un modo multijugador con rankings y leveleos. Y ya nos está poniendo los dientes largos.

La versión para PSN y XBLA contará con un importante restyling gráfico

La esencia del juego sigue siendo la misma. Dos ejércitos enfrentados en los que debemos combinar nuestras unidades según requiera la situación

Valoración:

El original de DS fue uno de los títulos que más agradó a la redacción de GTM el pasado año. Y el anuncio de su paso a las plataformas digitales fue recibido por su legión de fans con los brazos abiertos. De aquello hace ya un año, y aunque Ubisoft nunca confirmó su cancelación, era algo que con boca pequeña, todos pensábamos.

Pero esta vez parece que la cosa sí que va en serio. El hipotético lanzamiento llegará este mismo mes de abril, y va a ofrecer la posibilidad a todo el mundo de poder disfrutar de uno de los mayores exponentes del PuzzleRPG de los últimos años.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN





Dead Island

El infierno vuelve al mundo de los vivos

Dead Island es uno de esos proyectos que cuando son presentados no ocupan portadas. Y ha llovido ya demasiado tiempo desde la última vez que oímos hablar de él. Pero todo ha cambiado en las últimas semanas. Y todo por un trailer

El título de Techland estaba abocado a desaperecer del mapa y ser uno más de tantos proyectos que mueren mucho antes de ver la luz. Y así era hasta el pasado mes de febrero. Un juego desarrollado a espaldas del gran público, de prensa y casi de cualquier ser humano que habita en este mundo. Y sin embargo, un trailer ha sido capaz de devolverlo al candelero. 3 minutos mágicos de un video hecho con tanto mimo y con tal carga dramática que ha hecho girar los focos de la atención mediática hacia sus estudios. ¿El referente de los survival está en camino?

Esa es la pregunta que atrona los mentideros de medio mundo. Y sin embargo, poco o nada ha trascendido de un juego que hasta ahora de lo único que puede presumir (y sacar pecho, todo sea dicho) es de crear el mejor trailer que hemos podido ver en años. A partir de ahí, todo son especulaciones.

De lo poco que se sabe hasta ahora es que el escenario nos llevará a otrora, una paradisíaca isla situada en el Pacífico. Allí las cosas lamentablemente no son como debieran. Y paradójicamente, el paraiso, es el infierno. Hasta tal punto que la isla se ha convertido en refugio y morada de toda una horda de no muertos.

Desde el propio estudio de desarrollo quieren desenmarcarse de Dead Rising. En sus propias palabras, su apuesta es mucho más adulta y profunda que el título de Capcom. Aquí, vamos a pasar miedo.

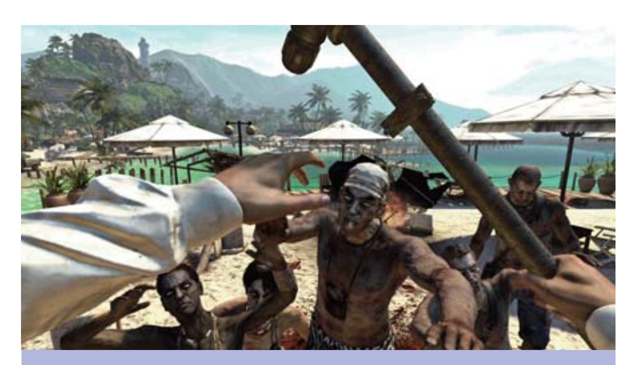
Aunque su desarrollo será en primera persona, su apuesta lo aleja completamente de ser un FPS y lo acerca más a lo que hemos visto en los dos capítulos de Condemned. Como en aquél,

saber desenvolvernos en el entorno y con una gran importancia del combate cuerpo a cuerpo, van a ser sus dos herramientas más recurrentes.

Por otro lado, el juego parece ser que apunta hacia un entorno abierto y un desarrollo más cercano a los sandbox de nueva generación, que a los survival horror de toda la vida. Pero esto no será todo. Para alegría de toda legión amante de los juegos cooperativos, va a ser posible jugarlo en compañía de hasta tres amigos. ¿Inspiración de Left 4 Dead?

Su lanzamiento está previsto para este mismo año aunque aún no contamos ni con fecha aproxmada. Y saldrá para PS3, X360 y PC.

Una isla del Pacífico será el escenario de esta pesadilla. Menuda luna de miel...



Un survival en primera persona en el que el combate cuerpo a cuerpo será fundamental. Las armas de fuego van a ser escasas

Valoración:

Nos encontramos en un momento difícil de entender. Mientras la temática zombie triunfa en películas y series, los survival horror viven su particular pesadilla. En esta generación es complicado encontrar juegos del género. Pero más complicado resulta que estos sean de calidad.Muchos títulos mediocres han aterrizado en el último lustro. Y los que han triunfado, han acabado incluso renegando de sus propios orígenes. El más claro ejemplo, Resident Evil 5.

Dead Island se presenta a día de hoy como la apuesta más firme para este año dentro de los juegos de terror. Pero su extraña mezcla de géneros (survival, FPS, sandbox, cooperativo...) nos hace mostrarnos un tanto precavidos ante lo que puede ser el resultado final.Veremos.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

GTM

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

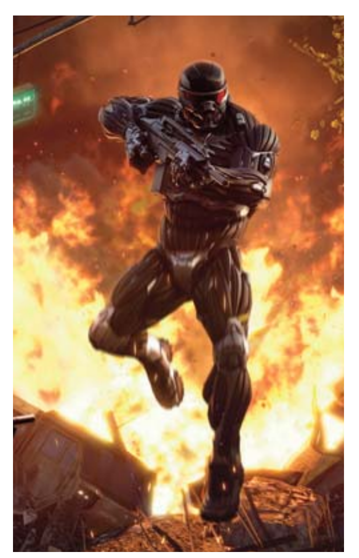


desarrolla: crytek · **distribuidor:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Crysis 2

Algo más que gráficos

Amenazando con volver a convertirse en un comecompatibles, nos llega Crysis 2, trasladándose a la selva urbana y con ciertos elementos cogidos prestados de otros títulos como Call of Duty. ¡Ah!, y multiplataforma...



Para hablar de Crysis 2 con propiedad tenemos que remontarnos irremediablemente a la precuela, Crysis. Para entender un poquito mejor los entresijos y las causas de unos cambios un tanto radicales en una franquicia que se desmarcaba muy mucho de la actualidad de los FPS del momento.

La desarrolladora, Crytek, conocidos ya en su momento por hacernos comprar gráficas y demás componentes para jugar a un solo título -porque antes del famoso Crysis, Far Cry nos hizo rascarnos los bolsillos igual-, parece ser que allá por 2007 estaba dispuesta a dar otra vuelta de tuerca a ese entorno abierto y salvaje que suponía el título antes mencionado y convertirlo en la bestia jugable convertida en benchmark: Crysis.

Como las chicas guapas

Si bien Crysis parecía un éxito seguro, y sobre el papel dio esa impresión, cosechando éxitos y premios aquí y allá. Económicamente supuso un duro golpe para la distribuidora, EA, debido a que no todo el mundo podía jugarlo y en definitiva mucha menos gente podía permitirse actualizar su PC por un único título.

Fallando estrepitosamente en cuanto a ventas, parece ser que EA aprendió la lección (e irreme-

diablemente, por extensión, Crytek también lo hizo) y ahora nos llega Crysis 2. Limitándose a DirectX9 en PC por el momento y saliendo también para Xbox360 y PlayStation3. Al margen de resultar rentable, ¿Merecerá la pena el cambio?

Camuflándose en el vulgo

Crysis 2 abandona la selva y los extraños cambios que sufría ésta a manos de los aliens para trasladarse al típico entorno de guerrilla urbana. Si bien es un cambio entendible debido a que en consola un entorno cerrado es más fácil de llevar que una zona amplia y extensa con largo terreno comiéndose memoria del sistema y presentando en pantalla más enemigos de los que se desearía para una cierta fluidez, a nivel jugable realmente hay poco cambio y el traje nos permite seguir haciendo trastadas con el entorno y sobretodo, con los enemigos. Aunque obviamente las características son un poquillo más limitadas. No nos limitaremos a disparar y correr por pasillos sin fardar de nuestro nuevo traje, mejorado desde la precuela.

No hay habilidades que sean un gran cambio -pese que haberlas haylas, como nuevos modos de visión-, se han simplificado los poderes del traje de una forma bastante acertada, por lo que por ejemplo para acceder a la velocidad máxima sólo tendremos que correr con el resto de los poderes desactivados.

En cabeza...de nuevo

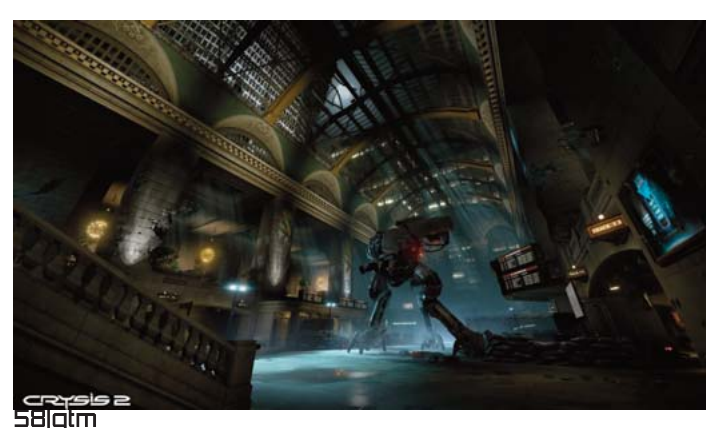
En cuanto al aspecto técnico, tanto en PC como en consola es de lo más brutal que podemos ver hoy día. Y si bien en PC contamos sólo con soporte DirectX9 y es cierto que se le podría haber sacado un poquito más de rendimiento a una API más novedosa (y más con gráficas compatibles con DirectX11 desde hace ya

Ni rastro de la selva

Una característica que quizá se puede pasar por alto pero que a mi me ha llamado mucho la atención, sobretodo habiendo acabado y disfrutado muchísimo el anterior Crysis es el hecho de que a nivel argumental se ha perdido un gran peso dramático y la historia ha perdido puntos. Además, personajes de la precuela como Nomad brillan por su ausencia en la secuela y el punto de conexión entre Crysis/Warhead y Crysis 2 es un breve punto en el principio que cuando lo juguemos no dudaremos en reconocer. Como pequeño apunte, si habéis jugado a Crysis en Castellano os daréis cuenta de que cierto personaje del principio del juego posee la el mismo actor de doblaje que Nomad, sacándonos de la ambientación de forma bastante violenta.







tiempo), hay que admitir que Crysis 2 sigue siendo una bestia parda y le saca un buen trozo al resto de títulos de compatibles. Y en consola estamos en las mismas. A día de hoy no hay nada tan brutal y que presente a la vez una fluidez tan bestial (incluso en el multiplayer), con un aspecto tan sólido y detallado sin abusar de efectos como el normal mapping que dan ganas de aplaudir a Crytek y que sitúan a Crysis 2 como probablemente, el juego técnicamente más detallado que habrás visto en consolas hasta el día de hoy.

Crysis of Duty

Donde más se nota con diferencia el toque de 'estandarización' de todos los FPS a día de hoy es en el multijugador. Si bien el multijugador de Crysis se asemejaba más a Battlefield que otra cosa, parece ser que es otro de los elementos de la precuela que no cuajaron y ahora podremos disfrutar de un online muy





mu y parecido al de los últimos Call of Duty, aunque presenta elementos propios como una evolución natural del personaje (a más uso de una habilidad, como el blindaje, más se nos desarrolla), poder jugar con el entorno un poquito más gracias al traje, o la obligación de coger las Dog Tags de los enemigos caídos para conseguir rachas de bajas y así evitar a los campers. Además, en consola, ser el anfitrión no resulta una gran ventaja y no sufriremos frustrantes episodios como sí ocurre en CoD: Black Ops o en el ya lejano Gears of War 2. Juegos que se ahogaron en su propios modos de juego, bien por el penoso modo de infraestructuras, o bien por el cuestionable diseño de los propios escenarios.

Puede dar la sensación que copiar a un título de moda en cuanto al aspecto multijugador puede restarle enteros, pero teniendo en cuenta cómo funciona Crysis 2 y cómo ha cambiado su metagame, es un sistema de juego que le queda como un guante y a poco que la comunidad le de un poco de soporte estaremos también ante el título multijugador más divertido y profundo hasta el momento en el género.

En conclusión

Si bien Crysis se ha adaptado a consolas y a un público de FPS un poco más 'casual', sigue siendo un gran título con sobretodo elementos propios, simplificando ciertas cosas de forma acertada (como el traje) y otras de forma no tan acertada (como el guión), siendo igualmente un título sin rival en cuanto a techo técnico. Imprescindible.

Conclusiones:

Gráficamente impresionante, conservando los mejores elementos del original y con un modo multijugador que nos va a enganchar durante muchísimo tiempo. Un verdadero juegazo.

Alternativas:

El primer Crysis es la alternativa más clara, pero en caso de no poseer un PC? actualizado tanto Bioshock, como Call of Duty o yendo un poco más allá) quizá Timeshift, se le acercan.

Positivo:

- Gráficamente, brutal
- Excelente multijugador

Negativo:

- Menos aliens, mas humanos
- Argumento que pierde fuelle

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	96
sonido	80
jugabilidad	90
duración	90
total	90







desarrolla: nintendo · **distribuidor:** nintendo · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +3

Pokèmon Blanco/Negro

Vuelve a hacerte con todos

Mucho ha llovido desde que Satoshi Tajiri ideó "Pocket Monsters" o Pokémon en occidente hace unos 22 años. No sería, sin embargo, hasta 7 años después cuando salió a la venta la primera entrega



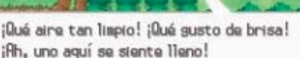
Desde entonces, Pokémon ha cosechado éxito tras éxito. Además de vender más de 130 millones de juegos en todo el mundo, que se dice pronto, ha llegado con éxito tanto a la televisión como al cine. Por no hablar del merchandising en casi cualquier formato e incluso un parque temático propio. Desde luego, pocos pueden presumir de semejante éxito mundial. Con cuatro generaciones y multitud de juegos a sus espaldas, ya tenemos en España los que serán los dos juegos de la quinta generación: Pokémon Blanco y Negro.

El argumento es, probablemente, uno de los aspectos que menos han evolucionado desde que se lanzó Pokémon Azul/Rojo. Un chaval/a se despierta una mañana, va a hablar con un científico que le regala un pokémon, una pokédex y le dice que vaya por todo el mundo para comple-

El argumento de la serie es uno de los aspectos que menos ha evolucionado desde hace ya varias entregas. No esperéis nada nuevo en ese sentido





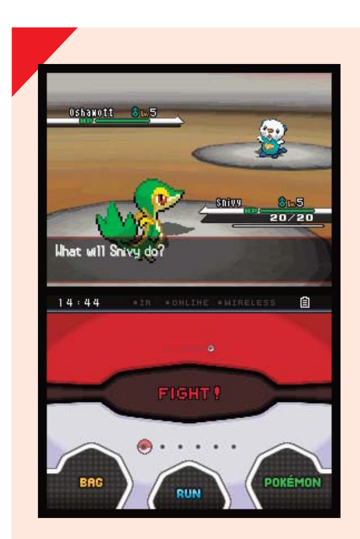


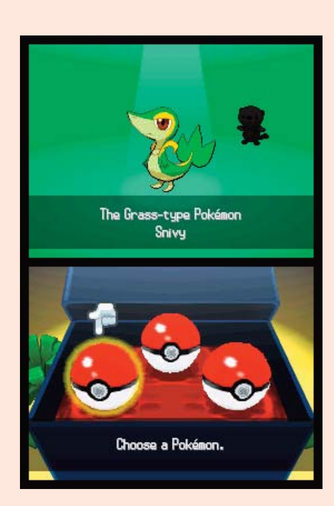


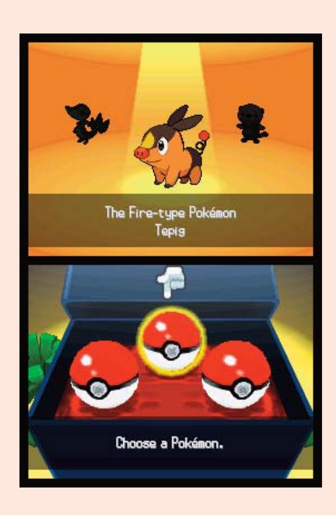
tarla. Como suele ocurrir en los JRPG, su madre no pone ninguna pega y en breve está luchando solo contra una organización criminal y llegando a lo más alto en eso de la lucha con Pokémon. Tampoco puede faltar ese amigo un poco malvado que no hace más que hacerle la puñeta.

No se puede decir que este esquema haya sido cambiado en su totalidad, pero sí que hay algunos cambios en la historia bastante importantes. Empezaremos en Pueblo Arcilla, en la región de Teselia. Como siempre, un profesor – o, en este caso, profesora – nos regalará un Pokémon (a elegir entre Snivy, Tepig y Oshawott) y una Pokédex. En esta ocasión tendremos dos compañeros, Cheren y Bell, que nos acompañarán de una forma muy relevante a lo largo de toda la aventura. También aparecerá un enigmático personaje: "N". No voy a adelantar demasiado de él para no arruinaros el argumento, pero tendrá bastante importancia. Nuestro objetivo volverá a ser conseguir las 8 medallas de gimnasio para llegar a la Liga Pokémon y ganarla. Esto se intercalará con otras tramas secundarias y con la lucha contra la organización criminal de turno, el Equipo Plasma. El objetivo de la misma será la liberación de los Pokémon.

Los líderes de los gimnasios formarán parte de las tramas y tendrán más personalidad que en anterior entregas. Además, los dos compañeros nos seguirán de una forma más acusada. Aunque no van todos juntos, sí recorren las ciudades al mismo ritmo y se encuentran con frecuencia. Aunque no nos encontraremos con cambios radicales estamos ante, probablemente, el mejor argumento de toda la saga.







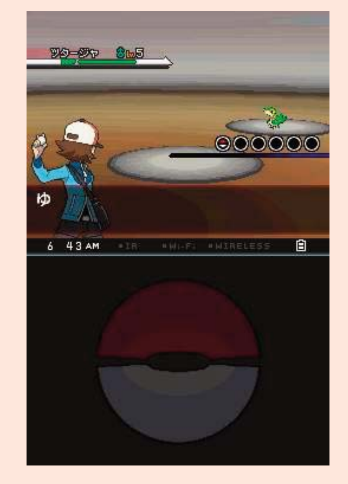
La mayor parte del tiempo la componen los combates. Para poder subir de nivel a nuestros Pokèmon, debemos enfrentarlos con los de otros entrenadores. Pero no solo eso, también es vital para poder capturar nuevos Pokèmon y poder avanzar en el juego

La mayor parte del tiempo lo dedicaremos a entrenar – subir de nivel – a los Pokémon combatiendo con otros entrenadores y a capturar a otros nuevos. Esto es imprescindible para poder vencer a los líderes de gimnasio y a los enemigos y, así, avanzar en la trama. La mecánica de esos combates se podría decir que no ha cambiado ni un ápice. Por turnos, eliges usar un objeto, huir, cambiar de Pokémon o atacar. No obstante, se han incluido dos nuevas modalidades: combate triple y combate rotatorio. La primera es similar al ya conocido combate doble sólo que los Pokémon de los extremos no pueden atacar a los de los lados contrarios. Como también se han incluido nuevos ataques específicos para estos combates, las posibilidades son muchas. La segunda se llama combate rotatorio. En él, tres Pokémon están colocados en una plataforma giratoria. En cada turno sólo ataca el que está delante y tenemos posibilidad de girar esa plataforma a un lado o a otro y así elegir quien recibirá o realizará un ataque. En definitiva, no demasiados cambios pero sí bastante acertados para aumentar aún más las posibilidades del videojuego y la variedad de los combates.

El mundo será Teselia, una gran región con un diseño en forma de hexágono irregular. Los diseños de sus ciudades y pueblos están muy cuidados, siendo especialmente destacable el de ciudad Porcelana, al parecer, inspirada en Nueva York. En ella hay grandes calles con un montón de personas que van en todas direcciones así como altos rascacielos y un puerto. Para acceder a ciertas ciudades tendremos que atravesar largos puentes con









también muy buen diseño. Además, los centros Pokémon de todas ellas han sido totalmente renovados. En una misma sala tendremos la zona wi-fi, el mostrador para curar a las criaturas y la antigua tienda, que desaparece como edificio independiente.

Vuelven los concursos Pokémon, o al menos algo parecido – y bastante más aburrido. Es el llamado musical. El único papel que tenemos es vestir con diferentes prendas a los Pokémon y ver como realizan un espectáculo sin controlarlo. Todo un desacierto mucho peor que, por ejemplo, el Pokéathlon incluido en HeartGold. La Torre Batalla también es incluida, con algunos cambios, y se llama el metro batalla.

Como de costumbre, nos encontraremos con una buena ración de nuevos Pokémon. Los diseños de ellos tienen bastantes altibajos. Mientras que hay algunos muy buenos, hay otros que ni siquiera parecen un Pokémon. Da la impresión de que se están acabando las ideas para las criaturas, y no me extraña teniendo en cuenta que ya van 649. Lo







bueno es que, llegado a cierto punto del juego, podremos tener a todos ellos e incluso transferirlos de anteriores videojuegos.

Otros cambio reseñable es que las MT, los objetos para enseñar nuevos ataques a los Pokémon, pasan a no gastarse. De esta forma, podremos usarlas cuantas veces queramos sin problemas. Las MO o movimientos especiales que se pueden usar fuera del combate, pierden protagonismo, usándose con frecuencia sólo "Vuelo" para desplazarse rápidamente entre ciudades pero poco más.

El uso fuera del combate de la pantalla táctil se limita a un nuevo aparato, el C-Gear, que se centra en el multijugador y poco uso tiene fuera de ese contexto. De hecho, el multijugador ha adquirido mucha importancia en estos videojuegos. Con wi-fi tendremos el Pokémon Dream World y la Global Battle Union. Los servicios aún no están activos y parece ser que van a sufrir un retraso debido al trágico terremoto de Japón, así que no puedo adelantar demasiado acerca de ellos. Con el primero accederemos a una especie de mundo paralelo llamado Isla Ensueño en la que podremos capturar Pokémon entre otras cosas. Con la segunda podremos combatir con gente de todo el mundo, participar en torneos, etc. En cuanto al intercambio vía Wi-fi, vuelve la GTS renovada y con un modo de negociación para realizar intercambios instantáneos. También hay distintas opciones para luchar o intercambiar pokémon localmente entre otras cosas.

Los gráficos siguen en la misma línea que los de la entrega anterior. Es cierto que hay varios cambios, que luego comentaré, pero en general la esencia es la misma y no hay cambios radicales para los que seguramente tendremos que esperar a la siguiente generación en 3DS. El cambio principal es la variedad de perspectivas de la cámara que encontraremos a lo largo de la aventura. Por ejemplo, al pasar por un puente la cámara se alejará para que podamos ver el gran diseño del mismo y en ciudad Porcelana habrá un desplazamiento circular. La cámara cenital se modifica por una un poco más inclinada para poder apreciar los gráficos en 3D.

Los combates, por otra parte, no cambian demasiado. Volverán los sprites en dos dimensiones pero lo harán con una mejora en las animaciones y acompañados de una cámara que se moverá para dar algo más de dinamismo al combate. Como digo, se echa de menos una renovación mayor que me imagino que llegará con las capacidades gráficas de 3DS.

Tampoco nos encontraremos con grandes sorpresas en la música . La banda sonora es similar a lo ya oído en anteriores videojuegos, y de nuevo vuelve a ser acertada y agradable.

En conclusión, estamos ante un juego con una gran calidad,



pero con pocos cambios respecto a las versiones anteriores. Probablemente empieza a ser necesaria una renovación gráfica y jugable algo mayor, aunque la mecánica actual funciona a la perfección empieza a ser demasiado antigua. Está claro que Pokémon no debe dejar de ser Pokémon, pero yo personalmente, y creo que no soy el único, agradecería un cambio radical algo más valiente. La Nintendo 3DS es, quizás, la mejor excusa para realizar esa renovación así que espero que la hagan realidad.

Conclusiones:

Un juego con muchas opciones que asegura cantidad de horas de diversión para aquellos a los que le guste Pokémon. Se echa de menos un cambio algo mayor respecto a versiones anteriores pero la mecánica sigue funcionando sin problemas.

Alternativas:

En la DS tenemos la anterior generación Pokémon, Diamante, Perla y Platino además de muchísimos más RPGs con similitudes.

Positivo:

- Cambios en la jugabilidad
- Modo online con muchas posibilidades

Negativo:

- Musicales Pokèmon muy aburridos
- MO's con poco uso

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	85
duración	90
total	**85**

desarrolla: amusement vision · **distribuidor:** sega · **género:** acción · **texto/voces:** inglés/jap · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+18

Yakuza 4

La mafia japonesa en estado puro

Desde que salió la primera entrega de esta saga, dedicada casi exlusivamente al mercado nipón, nadie pensaba que fuese a ganar tantos adeptos en el mercado occidental. ¡Y ya vamos por la cuarta entrega!



Si por algo se ha caracterizado Sega es por el apoyo al desarrollo de juegos de un corte distinto a lo que estábamos acostumbrados. Juegos como Shenmue y el que ahora nos compete, han supuesto un giro a lo que ya conocíamos.

En esta ocasión el título nos relata la historia de 4 personajes, lo que nos dará a conocer los puntos de vista de la historia vivida por cada uno de los mismos.

Los personajes son:

-Shun Akiyama: Un prestamista que ofrece préstamos a personas que no pueden obtenerlos por otros medios, a las cuales les exige un tipo de interés mínimo o nulo.

-Taiga Saejima: un reo condenado a muerte, ex miembro de la mafia, que es trasladado a otra prisión en la cual la brutalidad de los funcionarios está presente en el día a día.

La cuarta entrega de esta saga se perfila como una de las mejores, de hecho se nota el salto cualitativo que se ha querido hacer





-Tanimura Masayoshi: Un policía con unos métodos un tanto "sospechosos" y un tanto corrupto.

-Y Kazuma Kiryu: Ya conocido de entregas anteriores, como siempre, involucrado en todos los conflictos de las familias Yakuza.

Para los que sea su primera experiencia dentro del mundo de los Yakuza, deben estar tranquilos, pues los chicos de Amusement Vision han colocado una serie de videos, llamados "Reminiscencias", en los cuales se nos pone al día de todo lo acaecido hasta esta entrega. Todo un detalle para que no se pierda ni un ápice de la historia.

Jugablemente el título se compone, como en entregas anteriores, de un compendio entre combates y exploración. Siendo lo primero la piedra angular del juego (junto con el fantástico guión). En este se verá que nuestro personaje responde perfectamente a todos y cada uno de los comandos que le vayamos dando. Lo que hace que sea una experiencia simple y adictiva.

Cabe destacar que según a quien estemos controlando, nuestra forma de luchar será distinta, acorde a las características de cada personaje, así como la interactuación con la población de Kamurocho. Ejemplo de esto es que si controlamos a Kazuma, seremos un personaje conocido y los delincuentes se querrán batir con él, por el contrario si nos toca ponernos en la piel de Taiga Saejima, tendremos que estar constantemente pendiente de esquivar a la policía. Del mismo modo, como ya hemos comentado antes, la manera de combatir de ambos estará diferenciada, siendo el primero un luchador mucho más ágil que Saejima, que



los detalles gráficos se dejan notar, sobre todo, en las expresiones faciales de los personajes, la sincronización labial y la expresión de los sentimientos de los mismos harán que disfrutemos cuando se nos presenten planos cortos









será algo más lento pero sus golpes serán más contundentes.

Otro aspecto a tener en cuenta es que podremos usar objetos de los escenarios para poder doblegar a nuestros adversarios.

A parte de las misiones principales, el juego cuenta con un elenco de minijuegos, que nos llevara desde una sala de billar, hasta una correduría de apuestas, pasando por una sala de striptease. Uno de los sitios destacables es la Arena, en la cual concertaremos peleas clandestinas en las que según sea nuestra forma de luchar nos ganaremos unos cuantos billetes y reputación. Otro punto a destacar es que podremos combatir con un compañero, al cual dirigiremos con una serie de comandos para que tenga una actitud más defensiva u otra más agresiva.

El apartado técnico raya a un excelente nivel. Donde el modelado de los personajes resulta impresionante, así como la utilización de texturas de calidad, pero lo que realmente llama la atención son las animaciones faciales, las cuales tendrán una gran calidad, sobre todo la sincronización labial. Ahí es donde se nota que han puesto una gran parte de esfuerzo para que sea lo más natural y real posible.

En cuanto a los escenarios, las texturas y el nivel de detalle se han mejorado bastante respecto a la anterior entrega aunque, a grosso modo, sea muy parecido a yakuza 3. Otro aspecto importante es que Kamurocho desborda vida por los cuatro costados, gracias a su realismo. En ella podemos encontrar distintos lugares que son típicos de Japón como por ejemplo las tiendas 24h, la ilumina-



ción con tubos de neón y la gran cantidad de carteles publicitarios, los cuales se irán actualizando.

En el apartado sonoro nos volvemos a encontrar con lo mismo que su antecesor, la verdad que no nos sorprende nada, el título no viene traducido a nuestro idioma. Ni voces ni textos, con lo que nos quedamos con el japonés en el primer apartado y el inglés para el segundo, aquí es donde realmente habría que tirarle de las orejas a Sega. Podría por lo menos haber puesto los subtítulos en castellano.

La ciudad de Kamurocho desprende vida por los cuatro costados, la ambientación se ha cuidado bastante

Para terminar cabe destacar la inclusión de escenas animadas a lo largo de la historia. De una gran calidad técnica que hará que nos quedemos sorprendidos, aunque también es un arma de doble filo, porque la gran duración de los mismos, a veces, puede hacer perder la paciencia a más de uno, sobre todo a los que no estén muy familiarizados con la lectura en inglés, ya que más de una vez tendrán la sensación de coger la trama con alfileres. Aún así para los que ya estén acostumbrados, podrán dedicarse a contemplar la historia que nos proporciona Sega.



Conclusiones:

La verdad es que se ha mejorado notablemente haciendo que esta sea, sin lugar a dudas la mejor entrega de todas. Destacable por el nuevo giro argumental y las mejoras gráficas. Los seguidores de la saga deben de estar de enhorabuena.

Alternativas:

Existen juegos que son menos localizados, como puede ser GTA IV, Red Dead, etc. y que están un peldaño por encima de este. Pero si te gusta la mafia japonesa y todo lo que le rodea, no te defraudará

Positivo:

- *Expresiones faciales*
- *La variedad de los minijuegos*

Negativo:

- *Que no este en castellano*
- *Al gunas secuencias de video muy largas*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	93
sonido	75
jugabilidad	85
duración	85
total	83





desarrolla: bioware · **distribuidor:** ea · **género:** rol · **texto/voces:** español/inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+18

Dragon Age II

Espadacas y dragones en una gran segunda parte

La situación en Ferelden es cada día peor: la ruina se encuentra en su apogeo, y Garrett Hawke se ve obligado a huir, con toda su familia, en dirección a Kirkwall, la Ciudad de las Cadenas. Empieza una aventura épica estilo BioWare.

¿Alguna vez has deseado labrarte un nombre y un prestigio en una antigua ciudad de esclavistas? Pues para ello no hay mejor lugar que Kirkwall, quizá la mayor urbe de las Marcas Libres.

Kirkwall recibe su nombre de los imponentes acantilados de roca negra que dan hacia el mar. Paseando por la ciudad puedes seguir el rastro de las diferentes zonas que conforman esta gran ciudad portuaria. El aroma a salitre de los muelles, donde los estibadores descargan durante el día mercancías de dudosa procedencia; la fragancia del lirio que lleva hacia las partes altas de la ciudad, donde la Capilla y los Templarios tienen sus dependencias, y donde la alta sociedad urde sus tramas contra el vizconde Dumar; el olor a pobreza y suciedad de la Bajaciudad y la elfería, donde los más pobres viven hacinados y cada callejón es, de noche, un número gratis para la rifa de un atraco, o quizá de algo peor. Kirkwall es una ciudad enorme, un *grand guignol* de fantasía medieval en el que se desenvuelve principalmente la trama de Dragon Age II, y donde incluso un mago apóstata puede llegar a ser uno de los personajes más respetados, y a la vez figurar entre los más perseguidos, de la turbulenta historia de Thedas.

Gracias a unos inteligentes y elaborados diálogos, cuesta muy poco encariñarse con nuestros compañeros.

Sé quién tú quieras ser

A estas alturas seguro que no os voy a descubrir nada nuevo si os digo que BioWare es uno de los estudios de desarrollo que mejores videojuegos de rol hace del mundo. En su palmarés figuran hitos como toda la saga de Baldur's Gate, Star Wars: Caballe-



ros de la Antigua República, o el remarcable Jade Empire, precursor semi-olvidado de los actuales Mass Effect y Dragon Age.

Como en todo juego de rol que se precie, la gracia aquí consiste en crearte un personaje a tu medida y hacerlo evolucionar nivel tras nivel, aventura tras aventura. Así, tu personaje, tu encarnación en la historia si quieres, aprende o mejora sus habilidades en función de las proezas o cobardías que realice dentro del juego, siempre desempeñando su papel de forma coherente con su personalidad: mago de batalla, pícaro cobarde, guerrero brutal o sacerdotisa compasiva. Esa, y no otra, es la esencia del rol. Y BioWare sabe, como casi ningún otro estudio, cómo trasladar esa magia a la pantalla de un monitor.

Dragon Age II es, en este sentido, todo un triunfo, y más teniendo en cuenta que Dragon Age: Origins es, en mi opinión, uno de los peores juegos de BioWare. Pero no entraré aquí en comparativas: baste decir que de casi todo lo que voy a decir acerca de Dragon Age II, pienso lo opuesto de Dragon Age: Origins. A buen entendedor... pues eso.

Y es que uno de los secretos de este juego reside, precisamente, en hacer de nuevo divertido e interesante el proceso que lleva a que tu personaje suba de nivel. En Dragon Age II los personajes tiene características básicas, llamadas Atributos, y un conjunto de habilidades especiales o Aptitudes. Los Atributos son iguales para todos aunque, como es lógico, unos serán más importantes que otros en función de la profesión de tu personaje; las Aptitudes son específicas de cada clase y, en algunos casos, incluso para cada personaje de nuestro grupo en particular.

Así, mientras que el maná o vigor y la salud son Atributos igualmente importantes para todas las clases de personaje, la fuerza es crítica en el caso de los





guerreros, la magia es vital en el caso de los magos, y la astucia, fundamental si tu personaje es un pícaro. Además, casi todos los accesorios, en particular las armas y armaduras, tienen pre-requisitos de estadísticas que deben cumplirse antes de poder utilizarse; es decir, no podrás blandir ciertos espadones o calzarte determinadas armaduras si no tienes una fuerza determinada, o usar según qué bastones sin poseer el nivel de magia requerido. El sistema, además es lo suficientemente simple como para no tener que dedicar horas a entenderlo, pero lo bastante complejo como para traducirse en diferencias reales, en términos de combate, entre un nivel y otro.

En cuanto a las Aptitudes, se nos presentan en forma del típico árbol que podemos ir desbloqueando con el punto que se nos concede por cada nivel. Existen varios árboles disponibles para las diferentes disciplinas, y algunos otros que sólo aparecerán disponibles para personajes específicos. Además, en los niveles 7 y 14 podremos desbloquear sendos árboles de especialidad para nuestro personaje principal.

La forma de seleccionar y desbloquear Aptitudes es, como en el caso de las características básicas, muy sencilla y bastante visual. Cada habilidad cuenta con una completa descripción de sus efectos, y pueden ser de 3 tipos: instantáneas (un golpe poderoso o una magia), activadas (consumen un porcentaje de maná o vigor durante el tiempo que estén activados) o permanentes (no consumen maná ni vigor). Entre las habilidades permanentes se cuentan las que los personajes de nuestro grupo ganan si son amigos o enemigos de nuestro personaje principal, lo cual nos forzará a “mojarnos” con cada personaje si queremos disfrutar de este tipo de efectos.

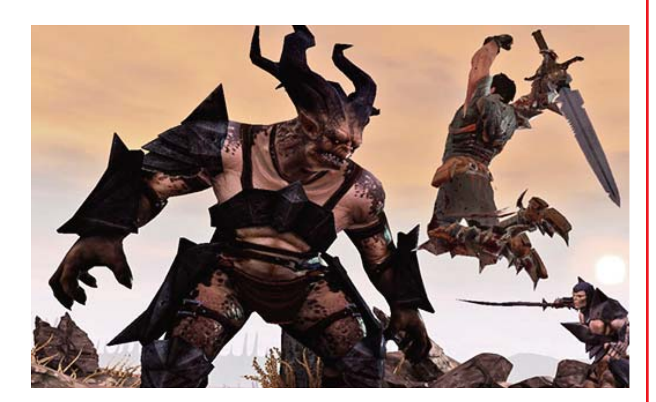
En resumidas cuentas, el sistema de desarrollo del personaje es sencillo, potente, visual, equilibrado y tiene efectos visibles en el juego... y a su vez, la forma en que juegues determinará la existencia o no de ciertas habilidades. ¿Se puede pedir más a un sistema de estadísticas de personaje? Difícilmente.

Lo importante es la historia

Lo otro que Dragon Age II hace muy bien, es la forma en la que tiene de absorberte en la historia de Garrett Hawke a través de líneas argumentales variadas y amenas; pero no porque sean especialmente originales, no (en definitiva, es lo mismo de siempre: ve allí, mata a todos, consigue esto y dáselo a aquél), sino por lo bien que están contadas a través de los diálogos entre los personajes que los acompañan.

Es más, las historias son sorprendentemente adultas, así como algunos de los diálogos y decisiones difíciles a las que deberemos enfrentarnos. Y lo mejor, la reacción de los personajes ante nuestros actos es, casi siempre, coherente con lo sucedido hasta el momento y con la propia personalidad de cada uno de los protagonistas. Personalidad, sí, porque cada personaje arrastra su drama particular y sus propios demonios, un mundo interior rico y complejo que, si somos hábiles y escogemos con tacto y propiedad lo que decimos, podremos llegar a explorar de una forma auténticamente satisfactoria.

Romances, traiciones, asesinos en serie, piratas, ladrones, fugitivos atormentados, esclavos y esclavistas, pederastas incluso... El universo de Dragon Age II está



poblado de una constelación de personajes por veces arquetípicos, aunque en otras ocasiones algo inusuales para un JdR de fantasía épica. Y luego están, claro está, los demonios del velo, los esbirros de la Horda, los muertos vivientes, las criaturas salvajes, los sectarios genéricos, los enigmáticos qunari, las trampas, los gólems, los objetos malditos y todo tipo de peligros que trufarán nuestras andanzas, que por cierto están narradas en tiempo pasado por Varric, uno de nuestros fieles aliados durante el juego.

De hecho, lo cierto es que cuesta muy poco encariñarse con ese enano pícaro de lengua fácil y lealtad inquebrantable, así como de otros de nuestros amigos, como la tímida y encantadora Merrill, o la sensual (y sexual) Isabela.

Pero no todo el monte podía ser orégano. Hay dos problemas que impiden a este juego obtener una nota sobresaliente: por un lado, los escenarios, que se repiten más que el ajo, y por el otro, los consabidos fallos o *bugs*, que ya sabemos que tarde o temparno se corregirán con el parche de turno (o no, vaya usted a saber), pero que dejan su nota negativa en el juego tal como se ha lanzado en origen.

No obstante, si somos capaces de abstraernos de los detalles técnicos y hacemos el esfuerzo, muy agradable por otro lado, de jugar de verdad a rol, disfrutaremos mucho de este Dragon Age II.



Conclusiones:

Dragon Age 2 es en casi todo mejor que su predecesor, y sobretodo por lo que respecta al manejo de las decisiones tácticas y de nuestros personajes. Aunque es asequible para todos, no es ni mucho menos simplón, lo que le hace ganar unos puntos extra.

Alternativas:

¿Te suena un jueguecillo llamado Mass Effect? Pues es el que ha servido de inspiración para éste, así que tú verás.

Positivo:

- Es divertido subir de nivel
- El sencillo manejo de nuestro grupo
- La forma de implicarnos en la historia

Negativo:

- No tiene los mejores gráficos posibles
- Los bugs, y la repetición de escenarios

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	72
sonido	82
jugabilidad	80
duración	85
total	**82**

desarrolla: evolution studios · **distribuidor:** sce · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

MotorStorm Apocalypse

Lucha por la supervivencia

Evolution Studios nos trae la tercera entrega de su franquicia estrella para Playstation 3. Dejando atrás los paisajes exóticos, Motorstorm 3 nos invita a disputar las carreras más locas en una ciudad castigada por los medios



Con Motorstorm como juego de lanzamiento de Playstation 3, Evolution Studios se metió en el bolsillo una buena cantidad de fans gracias a un titulo de carreras divertido y de mecánica sencilla a la par que frenético. Con la segunda entrega, Motorstorm no hizo más que consolidarse como saga con uno de los mejores arcades de velocidad del mercado. Con Motorstorm 3, la compañía ha querido dar una vuelta de tuerca a su franquicia, dejando atrás las carreras en entornos naturales y exóticos para desplazarse a la ciudad. Pero no a cualquier ciudad.

Nuevo entorno apocalíptico

Motorstorm Apocalypse, como su nombre indica, nos traslada a un entorno apocalíptico dentro de una metrópolis. Castigada por los medios, los edificios a penas se mantienen en pie y las

Con Motorstorm 3, la compañía ha querido dar una vuelta de tuerca a sus franquicia dejando atrás las carreras en entornos naturales

calles se derrumban por momentos. Un paisaje totalmente desolador, pero lo peor está por llegar.

El evento Motorstorm llega a la ciudad en el momento de mayor actividad sísmica, dos días antes de un gran terremoto que se espera que acabe con todo. Dentro de la ciudad se han preparado 9 trazados distintos que van desde las azoteas de los edificios, zonas residenciales, polígonos industriales o zonas verdes. Cada trazado además cuenta con varias pruebas a realizar variando el momento de la competición dentro de estos dos días (y con ello la climatología y los eventos).

El nuevo Motorstorm nos ofrece una experiencia fresca sin perder la esencia de la saga

Cabe decir que el cambio le ha sentado de maravilla. El nuevo Motorstorm nos ofrece una experiencia fresca sin perder la esencia de la saga. Los eventos durante la carrera, pese a ser escasos y programados, añaden espectacularidad. Los terremotos y la climatología extrema añaden tensión que nos obligará a concentrarnos en la carrera y no parpadear.

Divertido sólo y acompañado

Pese a tener un modo para un jugador correcto, los anteriores Motorstorm se caracterizaban por ser realmente divertidos al jugarlos acompañados. En Motorstorm Apocalypse se ha intentado nivelar ambos modos y ofrecer una experiencia completa a todo el mundo. El modo para un jugador, dividido en tres niveles de dificultad, nos contará la historia de tres de los corredores

Carreras frenéticas

La fórmula de Motorstorm se mantiene prácticamente intacta: carreras rapidísimas con una jugabilidad muy arcade entre todo tipo de vehículos. En esta nueva entrega encontraremos 13 tipos distintos, tomando un papel especial los diferentes tipos de coches al ser la mayoría de trazados sobre asfalto. No obstante, seguirán presente las motos de trial, los 4x4, las rancheras, los camiones o los míticos Monster Truck.

La conducción de cada tipo de vehículo está bien diferenciada, siendo importante encontrar el equilibrio entre el vehículo con el que más mano tenemos y el que mejor se adapta al circuito. Especialmente importante al jugar on-line.







que se han desplazado a la ciudad. Ni más ni menos que 40 pruebas entre los tres, con una pequeña animación entre evento que nos pone al día de los acontecimientos durante los dos días de carreras. La curva de dificultad es más bien elevada, pero su mecánica adictiva nos enganchará hasta el final si nos gustan los retos. Una vez acabado, el juego nos invita a jugar todos los eventos una y otra vez en búsqueda de unas tarjetas perdidas por los circuitos.

Por otro lado, también hay añadidos interesantes para el modo multijugador. Podremos disfrutar de Motorstorm Apocalypse en partidas de hasta 16 jugadores. Más allá de jugar por jugar, el título cuenta con una serie de opciones que recuerdan vagamente la última entrega de Call of Duty. Un buen ejemplo son las opciones de ayuda, los rangos o el acertado sistema de apuestas. A medida que ganemos ran-





gos iremos desbloqueando vehículos y opciones para el completo editor con el que cuenta el título.

La curva de dificultad es más bien elevada, pero su mecánica adictiva nos enganchará hasta el final si nos gustan los retos

Pero también hay una pérdida imperdonable en este aspecto, y es la ausencia de multijugador a pantalla partida, limitado esta vez a 2 jugadores.

Apartado técnico

Se trata de un punto que ha generado algo de controversia entre los seguidores de la saga. Pese a que Motorstorm Apocalypse luce a las mil maravillas, hay que admitir que queda algo por debajo de la segunda entrega. El cambio de ambiente obliga a tener un número de elementos en pantalla mucho mayor. Pero lo que perdemos en cuanto a belleza de los escenarios lo ganamos en dinamismo.

No olvidemos que también podemos disfrutarlo en 3D estereoscópico. El juego gana en espectacularidad e inmersión, pero también muestra unos enormes dientes de sierra.

Por último, la banda sonora merece una mención especial. Durante las carreras nos acompañarán rápidas melodías electrónicas cargadas de elementos sinfónicos, creando un ambiente muy peliculero.

Conclusiones:

Motorstorm sigue en lo más alto del género. El nuevo entorno urbano-apocalíptico da un lavado de cara al clásico, ofreciendo novedades suficientes como para argumentar su compra. Un título divertido como pocos.

Alternativas:

Como arcade también de carreras, aunque con una temática bastante distante, encontramos el también excelente Need For Speed Hot Pursuit.

Positivo:

- El nuevo entorno y BSO
- Novedades tanto offline como online

Negativo:

- Pérdida del multijugador a 4 con pantalla partida, un aliciente para muchos en anteriores entregas

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

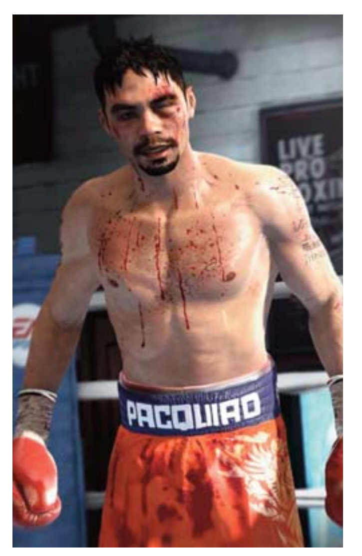
gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	85
duración	80
total	**82**

desarrolla: ea sports · **distribuidor:** electronic arts · **género:** deportivo· **texto/voces:** ingles · **pvp:** 66,90 € · **edad:**+16

Fight Night Champion

El boxeo más real en tu consola

Uno de los simuladores deportivos más mimados de EA vuelve a "subirse al ring" consolero. Y parece que viene para dejarnos K.O. con un impresionante plantel de miticos boxeadores y alguna que otra novedad



Hablar de esta saga es hablar de unos de los simuladores pugilísticos más reales y cuidados que jamás se ha visto en consola.

EA siempre tuvo mucho cuidado de reproducir al máximo, todas las sensaciones y el ambiente de uno de los deportes más antiguos de la historia, rindiendo en cada una de las entregas, todo un auténtico homenaje.

En esta nueva entrega, los desarrolladores han querido seguir la línea de su predecesor, por lo que los modos de juegos que ya tenía, se siguen manteniendo. Y es aquí donde viene una grata sorpresa, el modo historia, al que llaman Champion (se nota la importancia que tiene cuando ha sido puesto en el título del juego).

Nada más terminar la presentación del juego, veremos cómo como se nos pone en la piel de Andre Bishop. Nos encontraremos noqueado y tendremos que levantarnos para poder hacer morder el polvo a nuestro opo-

La saga Fight Night es una de las más cuidadas dentro de los simuladores de EA. Convirtiéndose en uno de los mayores defensores de este deporte

nente en un lugar tan "prestigioso" como la cárcel.

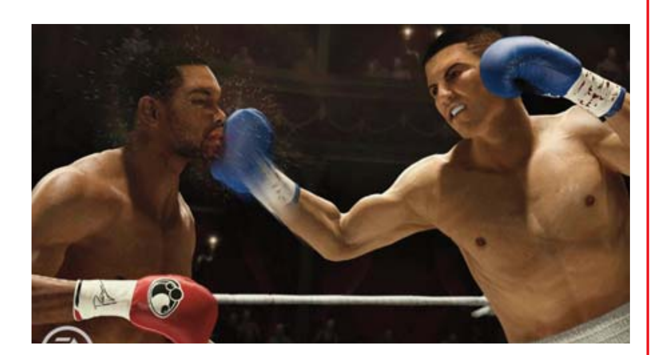
Así, de repente y sin previo aviso, el juego nos introduce en una historia digna de una película del corte de Rocky o Alí.

Gráficamente, el juego presenta un acabado foto realista, que hace que no sepamos muy bien si se trata de un videojuego o de la retrasmisión de un combate real. Los personajes tienen un nivel de detalle muy cuidado, en los cuales se verán muy bien reproducidos los daños provocados por la colisión de los golpes contra el rostro de los luchadores. La sangre provocada por las heridas, las gotas de sudor y ver como encajan los golpes los púgiles demostrarán el gran esfuerzo realizado en el motor físico del juego. Todo un lujo para nuestros sentidos.

La jugabilidad también se ha mejorado notablemente, ahora los controles se muestran mucho más fluidos, así como la respuesta de los personajes a los mismos está mucho más depurada.

Cabe destacar el modo multijugador, en el cual podremos utilizar a nuestro boxeador creado en el modo legacy, para combatir con distintos jugadores del planeta para poder ascender hasta hacernos con el título de campeón mundial.

Como punto negativo, hay que mencionar que EA ha decidido no doblar el juego al castellano, así como no incorporar subtítulos en español ni en inglés, por lo que los que no estén muy duchos en la lengua de Shakespeare, tendrán bastantes dificultades para seguir la historia del modo Champion.





Conclusiones:

Sin lugar a dudas estamos ante uno de los máximos estandartes del boxeo en el ámbito consolero. Y esto ha sido gracias al gran trabajo realizado por EA. No es perfecto, pero no defraudará a quien le gueste este noble deporte.

Alternativas:

Realmente no existe una alternativa como tal, por lo que WWE: Smackdown vs. RAW 2011 o EA MMA Sports (de peor calidad) son los que se pueden perfilar como alternativas.

Positivo:

- Gran nivel de detalle de los boxeadores
- El modo Champion

Negativo:

- Que esté íntegramente en inglés
- Duración de los tiempos de carga

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	95
sonido	78
jugabilidad	85
duración	85
total	**85**



desarrolla: 2k · **distribuidor:** take2 · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 60,95/40,50 € · **edad:** +3

Top Spin 4

Punto, juego, set y partido

Top Spin es sinónimo de tenis exigente, el anterior título de la saga no llegó a convencer a los jugadores pero 2K Czech promete haber aprendido de sus errores y llega con ¿el simulador de tenis definitivo?

FIFA contra PES, NBA 2K contra ¿NBA Elite?, Top Spin contra Virtua Tennis, no, aquí no hay comparación posible, el enfoque es tan diferente que sería algo parecido a comparar Mario Kart con Gran Turismo. El juego de Sega es un arcade de tenis y Top Spin pretende ser un simulador del juego de la raqueta, y ahí compite contra si mismo (y contra Gran Slam Tennis en Wii). La anterior edición del juego no logró satisfacer a los jugadores por problemas y desequilibrios jugables pero 2K Czech ha tomado buena nota de ellos y ahora presenta un juego mucho más jugable, equilibrado y satisfactorio.

2K ha conseguido con Top Spin 4 algo parecido a lo logrado en NBA 2K11, eso que es tan difícil de conseguir como es mantener la exigencia jugable de un simulador deportivo pero lograr que sea divertido; esto se logra con una jugabilidad perfecta, una dificultad muy ajustada y un modo de juego de nombre Academia Top Spin en el que aprenderemos desde como posicionarnos en la pista, como golpear a la pelota y como afrontar el partido contra cada tipo de jugador al que nos enfrentemos. Este es otro de los puntos fuertes de Top Spin 4, la plantilla del juego supera la veintena de tenistas, hombres y féminas, actuales y ya retirados como Björn Borg, Michael Chang o Ivan Lendl. Pero lo más importante es el carácter y la personalidad que han conseguido transferir a cada uno de ellos, no solo las típicas características genéricas de velocidad, fuerza o resistencia determinan su

Es compatible con Move en PS3 y obligado el uso del control de movimiento en Wii. No se ha previsto el control mediante Kinect en Xbox360

comportamiento dentro de la pista, el tipo de juego de cada uno de ellos se ha representado con una gran precisión y será totalmente diferente enfrentarte a Nadal o hacerlo contra Federer. Las animaciones están también personalizadas, pudiendo ver a lo largo de los partidos algunos de los gestos característicos de las grandes estrellas del mundo de la raqueta. La representación de los tenistas es bastante desigual, mientras algunos casi se confunden con la realidad, otros no tienen más que un simple parecido.

El resto del apartado gráfico no desluce el resultado final y tanto los escenarios, como el público sobre el mismo, como el resto de elementos sobre el campo cumplen perfectamente. Aunque hay que indicar que aún son mejorables y se podría pedir un mayor nivel de detalle tras casi tres años desde la anterior título de la saga. Penaliza también el hecho de que algunas animaciones de los jugadores aún son algo robóticas y en determinadas jugadas nuestros jugadores hacen algunas cosas raras, son problemas menores que no afectan a la jugabilidad pero que lo alejan de la excelencia que muestra Top Spin 4 en la mayor parte de los apartados.

En el aspecto de sonido hay que indicar el excelente nivel de los efectos sonoros del juego, desde el golpeo a la pelota a los gritos y gemidos de jugadores y jugadoras, desde la voz de los jueces de partido a los murmullos, aplausos y gritos de animo de los espectadores. En este punto la ambientación lograda por los desarrolladores es destacable. La banda sonora en cambio es la típica que simplemente acompaña, nadie recordará sus temas una vez deje el juego.

La cantidad de modos de juego offline y online es suficiente y bastante típico, se echa de menos un mayor esfuerzo por parte de 2K Czech a la hora de ofrecer al jugador nuevos modos y sobre todo la posibilidad de organizar determinado tipo de torneos online a medida, serían la guinda al que probablemente sea el mejor simulador de tenis de la historia, mejorable pero completo, exigente y equilibrado como ningún otro juego hasta ahora. Imprescindible si quieres jugar al tenis en tu videoconsola.



Conclusiones:

Imprescindible si eres un Nadal del tenis, si lo quieres es pelear y sufrir cada punto hasta el final Top Spin 4 es tu juego. El mejor simulador de tenis de la historia.

Alternativas:

Solo los usuarios de Wii tienen una alternativa real con Gran Slam Tennis, virtua Tennis tiene un enfoque tan diferente que no se puede plantear siquiera como alternativa.

Positivo:

- Exigencia y equilibrio jugables
- Personalización de los tenistas

Negativo:

- Puede mejorar en aspectos técnicos
- Mayor variedad de modos de juego

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	87
sonido	85
jugabilidad	92
duración	90
total	84



desarrolla: capcom · **distribuidor:** nintendo · **género:** luvha · **texto:** castellano · **pvp:** 44,90 € · **edad:** +12

Super Street Fighter IV 3D

El rey de los juegos de lucha en tu 3DS

Parece que se acabó el que las portátiles de Nintendo reciban versiones lite de los juegos AAA. Con el lanzamiento de Nintendo 3DS, Super Street Fighter IV demuestra lo que está por llegar

Ya tenemos la nueva portátil de Nintendo entre nosotros. Con uno de los catálogos de lanzamiento más flojos de la historia del videojuego moderno, la adaptación del superventas para Xbox 360 y PS3 destaca entre los primeros juegos. Con una buena adaptación de Super Street Fighter IV, Nintendo y Capcom invitan a los seguidores de la saga a llevársela fuera de casa e intentan cazar nuevos jugadores que no tuvieron la posibilidad de disfrutar el que es ya un clásico de los juegos de lucha de esta generación.

En caso de que pertenezcas a este último sector, la propuesta es más que interesante. Cuando hablamos de Super Street Fighter IV hablamos la puesta en escena de uno de los mayores clásicos de lucha adaptado perfectamente a los tiempos que corren. 35 luchadores, una jugabilidad fresca y un apartado tanto técnico como artístico excelente. Si a esto le añadimos un modo online sin demasiadas opciones pero que funciona a las mil maravillas, creo que tenemos argumentos suficientes como para hacerse con el sin pensarlo.

En caso contrario, si es un juego que ya tienes bastante por la mano, no encontrarás nada



más allá de la movilidad como argumento de compra. Las novedades son más bien pocas. Lo primero que notarás es que, pese a que el control no es malo, siempre es mejor con un pad clásico. Tanto la cruceta como el analógico responden muy bien, más incluso que con el pad de Xbox 360, pero la ergonomía de la consola dificulta la presión simultánea de botones. Para arreglar esto se ha añadido un tan alabado como criticado modo de control lite que nos permitirá crear accesos rápidos en la pantalla táctil. Un servidor se posiciona fervientemente a favor. En las versiones de sobremesa no cuesta demasiado ejecutar los ataques especiales, además que prima mucho más saber ejecutarlos en el momento adecuado que ejecutarlos en si.

Entre el resto de novedades encontramos la posibilidad de jugarlo en 3D, marca de la casa en Nintendo 3DS. La profundidad está bien conseguida y el juego cuenta, además, con un modo vista dinámica que sitúa la cámara tras el personaje, añadiendo espectacularidad (aunque sea poco práctico). Otra novedad que nos invita a ir jugando al juego es una curiosa colección de 500 figuras. Ganando combates tanto offline como online ganaremos dinero. Este dinero podremos gastarlo en una maquinita expendedora para conseguir las figuras y cambiarlas con nuestros amigos cual cromos. Por último, nos encontramos un unas funciones Street Pass meramente anecdóticas.

Conclusiones:

Super Street Fighter IV 3D edition se posiciona como una de las mejores opciones a compra, si no la mejor, dentro del catálogo de lanzamiento de 3DS. Un gran juego bastante bien adaptado a la portátil de Nintendo

Alternativas:

También para Nintendo 3DS llegará entre finales de primavera y principios de verano Dead Or Alive Ultimate, otro juego de lucha clásico con intenciones de desbancar a Super Street Fighter IV del trono.

Positivo:

- El juego original era excelente, y este sigue siéndolo

Negativo:

- Se juega mejor con un pad

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	80
duración	75
total	**80**



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800msp € · **edad:** +7

Beyond Good and Evil HD

Jade vuelve vitaminada

Ubisoft ha decidido relanzar uno de los juegos mejor valorados de la anterior generación. Tal vez como globo sonda frente a un hipotético lanzamiento de BG&E 2, el retorno de Jade lo recibimos con los brazos abiertos



Resumiéndolo rápido, pronto y tal vez mal, nos vemos en la obligación de decir que HD es exactamente el mismo juego que ya vimos hace 8 años cuando vio la luz por primera vez. Pero ya por aquél entonces era una obra maestra que en cierto modo fue maltratada por su propia distribuidora en favor de otros títulos, en teoría con más nombre. Pero como dice el dicho, el que tuvo, retuvo.

Es por esto que en esta ocasión este relanzamiento se ha limitado exclusivamente a darle un pequeño (más bien grande) lavado de cara. El trabajo realizado en el ámbito de texturización incluso hace dudar de que realmente nos encontremos ante un juego lanzado para 128 bits en el 2003, y no ante uno diseñado en exclusiva para XBLA.

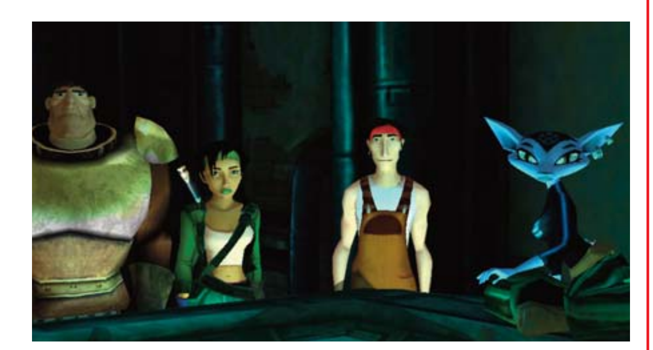
Pero más allá de eso, el juego sigue siendo el mismo. Tanto es así, que se ha rescatado y remasterizado el lenguaje original al

Beyond Good and Evil HD es exactamente el mismo juego que vimos hace 8 años. Ya está disponible para X360, y a más adelante llegará también a PS3

castellano para acompañar a este relanzamiento. Todo luce y suena mejor que nunca.

Y aquí acaban las novedades. El resto se mantiene tal cual lo diseñó Michael Ancel, por aquel entonces, uno de los gurús de la industria. Esto tiene dos lecturas. Si se quiere ver por el lado bueno, es que el juego de por sí ya acumulaba una calidad bastante alta como para no derrumbarse frente al paso del tiempo. El otro, el malo, y a la postre, realista, es que a nivel jugable, los pequeños, pero molestos, errores en la jugabilidad, no se han subsanado. Y en estos últimos destaca sobre manera el extraño y errático comportamiento de la cámara, que nos va a dejar vendidos en más de una y de dos ocasiones.

A nivel argumental, nada más que añadir a lo que ya se dijo en su lanzamiento, así que un par de pinceladas son más que suficientes para poner en antecedentes al jugador. En Beyond Good and Evil asumiremos el rol de Jade, una joven periodista que vive en un faro y que lucha por cuidar de sí misma y de los suyos. Esta situación hace, que camara en mano, acepte diversos encargos para poder conseguir dinero para poder vivir. Poco a poco irá descubriendo que el mundo que le rodea no es tal y como se lo habían contado. Las conspiraciones, las traiciones y los dobles juegos son el pan de cada día. La lucha contra un gobierno totalitario y déspota, desde un punto de vista totalmente alejado de la angustia y la tragedia. Una aventura desenfadada que va a divertir a casi todo el mundo.





Conclusiones:

800 puntos bien justifican la adquisición de una de las joyas de los 128 bits. Salvo las mejoras evidentes en el texturizado, el juego sigue siendo el mismo que vimos en 2003. Con sus pros y sus contras.

Alternativas:

En las plataformas digitales es complicado encontrar una alternativa. Tal vez siguiendo un poco el modo de juego podamos encontrar el capítulo de Tomb Raider Guardián de la Luz.

Positivo:

- Argumentalmente, una joya
- Gran trabajo de texturización

Negativo:

- El final sigue siendo lo peor del juego
- La cámara. Traicionera como pocas

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	75
duración	90
total	80



desarrolla: cyberconnect2 · **distribuidor:** namcobandai · **género:** lucha · **texto/voces:** cas/jap · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

FF: Dissidia 012

J-Rpg y Fighting Game se dan la mano, otra vez

Los beneficios de la primera entrega y un público entregado a ella han animado a Square-Enix a ofrecer una segunda entrega de su juego de lucha y rol. Totalmente continuista y al servicio del fan, pero el juego funciona

De lo que era bueno, más

Si nos ponemos a resumir loque es este juego en pocas palabras, tendríamos que decir que es coger lo mismo que el título anterior y añadirle detalles en las cosas que ya hacía bien; nada de mejorar la cámara, pulir la IA o añadir un online que no sea ad-hoc, no. Tampoco nada de un argumento sólido para el modo historia; lo que se potencia son los elementos de combate, el coleccionismo, las horas que uno ha de pasar ante la consola para poder empezar a pegar de verdad y el modo de enfrentarse a la trama principal, con ello, querido lector, has de saber una cosa básica si te planteas apostar tus cuartos con este título: ¿te ha gustado el primero? hazte con él ¿que no has jugado con el dissidia original? pues no le hagas ni caso y pásate directamente a éste ¿Cómo? ¿El anterior no te ha embelesado? Pues pasa la página y a otra cosa.

Saluden a la precuela

Concebido cronológicamente como una precuela del primero, Duodecimum pone sobre la mesa a un nuevo puñado de los guerreros que protagonizaron en su día títulos de ensueño, y Lighting, poniéndolos a batallar en las lagunas de nuestro recuerdo en un juego tan japonés como la propia bandera nipona. El sistema jugable apenas ha sufrido cambios, añadiéndoe un par de detalles para volverlo más interesante a la hora de pelearse, alargando aún más el leveleo del personaje y el consiguiente coleccionismo y

Un sistema de juego muy interesante, para tirarse horas con la consola, que falla al no venir acompañado de un online (habría sido una locura)



transformando el sistema de tablero (un poco pesado) por un mundo más abierto con corazón de dungeon donde podemos interactuar con lo que nos encontramos , encontrar cositas y... sí, pegarnos, una idea interesante pero que acaba quedando en algo anecdótico ya que tampoco acaba de solucionar los fallos del título en este apartado porque, señores, no estamos ante un título de rol y no se acerquen a él buscando eso, es más un juego de peleas muy personal, más cercano a un tenkaichi que a un sfiv empapado de mil y un elementos roleros que es lo que lo vuelve único. Lamentablemente, lo que no se ha tocado es ese espíritu tristón y filósofico de baratillo donde los aventureros se debaten una y otra vez acerca del por qué de su existencia, intentando dar fondo de un modo muy superficial. Nos consta que la compañía sabe realizar guiones mucho mejores.

Técnicamente, el juego es para quitarse el sombrero, permitiendo ahora luchar en unos escenarios que, si bien siguen siendo sosetes, se puede interactuar ahora mucho más con ellos, siendo el marco perfecto para que los destellos y las carreras antigravitatorias se sucedan con la misma presteza que su antecesor. En resumen, un título bonito y divertido que falla en el online

Otra cosa ya no lo sé, pero que el juego es bonito puede dar fe cualquiera que introduzca el UMD en su PSP. La factura técnica es imponente

Conclusiones:

O lo amas o lo odias, no le gustará a los veteranos amantes de los fighting games, sino a los que el concepto de pelear les vuelve locos pero sin pedir vez en el manicomio; pero pese a gustos y opiniones, es un juego de una calidad tremenda que esconde más de 50 horas de juego (si te engancha) y recompensa el tiempo invertido en él

Alternativas:

El primero es la más cercana, pero éste lo mejora en todo y no, no hace falta conocer la trama del anterior.

Positivo:

- Su originalidad y solidez
- Es un título largo si te engancha

Negativo:

-Con online habría sido tremendo

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	70
duración	80
total	75

Una segunda opinión:

Haber retocado la historia, arreglar los problemas de cámara y la adición del online son asuntos que una segunda parte debería poder solucionar, no hacerlo le resta mucho valor, pero sigue siendo una buena apuesta para los fans de Square-Enix



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** aventuras · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 36,95 € · **edad:** +12

Okamiden

Una continuación celestial

Prácticamente coincidiendo con la salida de Nintendo 3DS llega a nuestras manos Okamiden, la continuación de una genialidad que aspira a ser recordada por méritos propios

Trasladar la magia de Okami a la pequeña portátil de Nintendo era una apuesta ganadora. No sólo la mecánica del juego original parecía hecha a medida para ser jugada con el stylus, sino que también el estilo artístico encaja perfectamente con lo que nos puede ofrecer la DS. Sin embargo, algo se ha perdido por el camino.

Como suele pasar en la mayoría de adaptaciones a portátiles, el título se ha adaptado para poder ser jugado en ratos más cortos de tiempo. Aunque esta fórmula ha dado algunos resultados éxitosos, como por ejemplo Monster Hunter, a Okamiden no le ha sentado nada bien. La exploración se ha reducido y simplificado, dejándonos con un juego bastante lineal en su desarrollo.

Este proceso de simplificación no se ha limitado tan sólo al mapeado, sino que se ha incorporado también a los distintos puzles que tendremos que resolver. Si bien es cierto que usar el pincel celestial con nuestro lápiz táctil es realmente satisfactorio, resulta demasiado obvio en todo momento qué debemos hacer.

Además, nunca tendremos que combinar distintas habilidades para avanzar, algo que siempre aporta variedad. A este respecto, las comparaciones con Zelda han perjudicado claramente a Okamiden, pues si bien es cierto que el espíritu está claramente influenciado por las últimas aventuras de Link, no consigue llegar a su nivel.

Donde sí que no tiene nada que envidiar, incluso al mismísimo Okami, es en los combates

Okamiden es un título muy entretenido que recuerda inevitableme a Legend of Zelda, pero sin llegar a su nivel de profundidad

contra los jefes finales: enemigos enormes y (¡esta vez sí!) realmente difíciles de derrotar. Estas batallas son, de largo, lo mejor del juego y le aportan una (perdón por el cliché) épica absoluta a un título que, por una vez, realmente la necesita.

Por último, no se puede hablar de Okamiden sin comentar su apartado artístico. La transcición al cell shading de la DS se puede catalogar de satisfactorio, con todo lo que ello implica. Es bonito, sí, pero está muy lejos de lo que fue Okami.

Quizás la comparación con su hermano mayor hace que nos mostremos más exigentes con Okamiden de lo que habitualmente se es con otros títulos. En cualquier caso hay que decir que se trata de un juego divertido con una trama sencilla pero entretenida y una jugabilidad muy accesible y directa. Una compra segura para los últimos días de la gloriosa Nintendo DS.

Tan sólo podemos criticarle una excesiva amabilidad para con el jugador, lo cual varias veces nos dejará pensando más que en el propio juego, en lo que podría haber sido.



Conclusiones:

Okamiden es, sin duda, uno de los mejores juegos de aventuras para Nintendo DS. Bonito y divertido, tan sólo encontrarán alguna pega los jugadores más dedicados, para quienes puede resultar demasiado sencillo y obvio.

Alternativas:

Las más obvias son ambos Zeldas, sobretodo el primero, superiores a Okamiden en líneas generales.

Positivo:

- Las batallas contra los bosses
- El pincel celestial manejado con stylus

Negativo:

- Demasiado lineal y obvio en sus puzles

TEXTO: A. GONZÁLEZ

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	75
duración	80
total	**75**



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** acción/aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,90 € · **edad:** +18

AC: La Hermandad

La desaparición de Da Vinci

Después de dos actualizaciones gratuitas, llega el turno de rascarse el bolsillo. La desaparición de Da Vinci es el primer contenido de pago para Assasin's Creed La Hermandad. Y cumple a medias



Luces y sombras es lo que nos espera en esta expansión. Demasiados altibajos en una experiencia de juego que apenas nos llevará un puñado de horas exprimirla al máximo. Dividida en dos grandes bloques, la historia principal y un par de modos multijugador, la sensación con él acabado, es que podía haber dado mucho más de sí.

Centrándonos en el primero, en su título esta la parte argumental de la misma. Da Vinci ha desaparecido, y será nuestro cometido el encontrarlo sano y salvo. Para ello encontraremos un buen puñado de misiones que nos ocuparán entre dos y tres horas el finiquitarlas. Misiones que combinan el sigilo presente en esta última entrega, como niveles más plataformeros que ya disfrutamos desde Assassin's Creed II. Para narrar esta memoria, se ha echado mano de un elenco de personajes secundarios de lo más variopinto. Lamen-

La desaparición de Da Vinci aporta 3 horas de historia principal y novedades en el multijugador: La Alhambra y los modos Escolta y Asesinato

tablemente el resultado final no alcanza las cotas esperadas. Este añadido no muestra nada trascendente (a decir verdad, casi no muestra nada) de la eterna lucha que enfrenta a templarios y asesinos.

Una verdadera pena, puesto que si bien las misiones resultan amenas y están bien realidazadas, a nivel argumental la situación podía y debía haber dado muchísimo más de sí. Y a fin de cuentas, uno de los principales valores de la aventura de Ezio es precisamente su gran carga argumental e histórica.

El otro 50% del paquete va destinado completamente al modo multijgador. En él, los españoles recibimos un pequeño homenaje, ya que a partir de ahora La Alhambra de Granada (recreada de manera tremendamente hermosa), pasa a ser un escenario jugable. Así mismo se añaden varios personajes seleccionables. Y lo principal de todo, dos modos de juego: Escolta y Asesinato.

El primero de los dos consiste en conformar un grupo y proteger a un personaje de los ataques del grupo enemigo mientras pasamos por diversos checkpoints. En la siguiente ronda, los papeles se invierten, pasando nosotros a intentar eliminar al objetivo. De los dos, este nuevo modo se presenta como el de mayor carga estratégica.

Asesinato, por el contrario, no deja de ser más que un modo extremo del clásico todos contra todos. En él, debemos basarnos en nuestra intuición para poder eliminar a nuestros objetivos, ya que la ayuda del HUD queda reducida a su mínima expresión.





Conclusiones:

Las tres horas para el modo de un jugador se presentan vacías a nivel argumental. Y los modos multijugador tampoco sirven de aliciente a la hora de plantearse su adquisición. Realmente ofrece bastante poco para lo que se le podía esperar a un DLC de pago.

Alternativas:

Al tratarse del primer DLC del modo campaña para La Hermandad, no hay ninguna alternativa. Veremos si no es la única en llegar.

Positivo:

- Las misiones son variadas y divertidas
- El modo Escolta acaba picando

Negativo:

- Argumentalmente, muy pobre
- Podía haber dado mucho más de sí

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	85
duración	60
total	70



desarrolla: runic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** rol · **texto:** castellano · **pvp:** 1200msp · **edad:** +7

Torchlight

Dungeon a la vieja usanza

Runic Games nos presenta una interesante propuesta para XBLA con Torchlight, apostando por un género bastante olvidado en el mundo de las consolas

Meses después de su lanzamiento en PC llega a Xbox Live Arcade una interesante apuesta de Runic Games: Torchlight. El título desentierra un género casi extinguido en el mundo de las consolas y en el que se basan la mayoría de títulos de Rol tanto clásicos como online para PC, los juegos de recorrer mazmorras.

Sin un argumento demasiado profundo y cuyo único pretexto es ponernos a recorrer mazmorras, Torchlight nos mete en la piel de un guerrero que se dirige al pueblo que da nombre al juego con intención de investigar las incidentes en la mina colindante. Dentro de la mina conoceremos a nuestro enemigo, quien corrompido por un mineral está formando un ejército de monstruos. Para llevar a cabo nuestra aventura podremos elegir entre tres guerreros, acompañado por una mascota entre tres a elegir también. Cada guerrero se especializa en un tipo de combate: cuerpo a cuerpo, magia y proyectiles, aunque los tres pueden usar armas de todo tipo si la situación lo requiere. Una vez preparados, nos pondremos rápidamente manos a la obra dentro de un juego cuya mecánica es simple pero engancha soberanamente. Ésta es bien sencilla: ir recorriendo mazmorra tras mazmorra matando enemigos, subiendo de nivel y recogiendo una exageración de objetos. Entre los objetos, generados de forma aleatoria, encontraremos todo tipo de armas, piezas de nuestra armadura y anillos de habilidad que tendremos que ir equipando o vendiendo.

El control se ha sabido adap-

Sin un argumento demasiado complejo, Torchlight nos invita a recorrer mazmorras, subir niveles y coleccionar objetos al más puro estilo Diablo



tar bastante bien al mando de consola. Contaremos con un botón de ataque principal (X) y dos para el uso de pociones de vida y magia (LB y RB). Los otros dos gatillos y los botones Y y B quedarán libres para que asignemos las habilidades o magias que prefiramos. Podremos guardar dos combinaciones de botones que podremos turnar con la cruceta. No contamos con la agilidad de accesos rápidos de un teclado, pero se deja jugar sin problemas.

La mayor pega de Torchlight la encontramos sin duda en la ausencia de modo multijugador, casi obligado en un juego de estas características. Recorrer mazmorras sólo no está mal, pero siempre es más divertido acompañado.

Técnicamente el juego cumple. Pese a que no encontremos una enorme variedad de mazmorras y enemigos, el diseño tanto de éstos como de los personajes es bastante bueno. No obstante, en momentos de mucha acción el juego pega un importante bajón de rendimiento.

Por 1200 puntos Microsoft, Torchlight nos ofrece una experiencia poco común en consola con una duración, aunque algo escasa (unas 7 horas), más que aceptable por su precio.



Aunque no exista gran diferencia, podremos equipar armas a dos manos. Útil si queremos combinar los efectos de ambas.

Conclusiones:

Torchlight es un título divertido, especialmente si te gusta el género dada su escasez en consola. Un buen aperitivo para amenizar la espera de Diablo III. Ofrece suficiente para argumentar su precio.

Alternativas:

Pese a que ya tenga unos años, nunca es mal momento para recuperar Diablo II para PC.

Positivo:

- Buen apartado técnico
- Jugabilidad sencilla y adictiva
- Buena duración para su precio

Negativo:

- Argumento flojo
- Bajadas de rendimiento

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	70
duración	70
total	**70**



desarrolla: 343 Industries · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800 MP · **edad:** +16

Halo: Reach Defiant Map Pack

Expande el modo multijugador de Halo: Reach

343 Industries ha lanzado el segundo contenido descargable para Halo: Reach, se trata del Defiant Map Pack, un pack compuesto por tres mapas para ampliar la experiencia multijugador

Desde el pasado 15 de marzo está disponible en Xbox Live el Defiant Map Pack, el nuevo paquete de mapas para Halo: Reach destinado a aumentar la gran experiencia multijugador que ofrece. Desarrollado por 343 Industries en colaboración con Certain Affinity, este DLC tiene un coste de 800 Microsoft Points e incluye 3 nuevos mapas y 150 puntos más que podemos sumar a nuestro Gamescore.

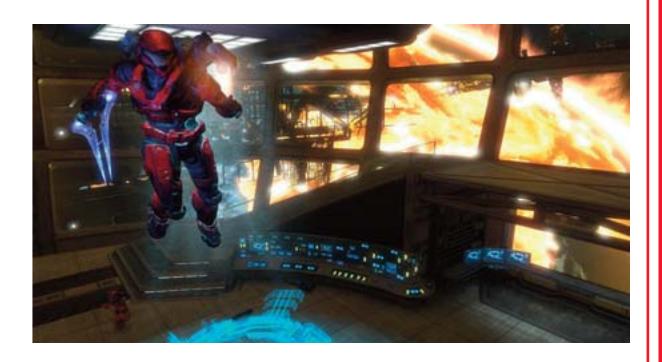
Tres escenarios

El primero de ellos es Condemned, ambientado en la estación orbital Gamma, una enorme estación en orbita alrededor de Reach y que sufrió graves daños durante la invasión Covenant. Pese a ello, las secciones fortificadas quedaron intactas y se sigue librando la batalla. En este mapa pueden jugar entre 6 y 12 jugadores en los modos TeamSlayer, Team Objective y Free for All. El diseño de Condemned provoca que las partidas tengan un ritmo frenético.

Highlands es uno de los escenarios más grandes de todos los disponibles en el multijugador online. Se trata de la Reserva de Entrenamiento Militar de Reach, la zona donde los soldados Spartan entrenaban antes de la guerra. Aquí podemos encontrar una gran variedad de vehículos que sin duda animarán las partidas. El tamaño del mapa permite que un máximo de 16 jugadores y un mínimo de 8 disputen partidas en los modos Big Team Battle, Team Slayer y Team Objective.

Y vamos con Unearthed, el

Dos mapas para el modo multijugador y uno para el modo Tiroteo, ese es el contenido de último DLC desarrollado para Halo: Reach



mapa creado para el modo Tiroteo. Unearthed está ambientado en una mina de titanio y refineria localizada en el zona civil del planeta, Viery. El cráter provocado por el impacto de un meteorito originó la construcción de esta mina, de la cual se obtiene el titanio necesario para la construcción de toda la maquinaría UNSC, desde la carrocería del Warthog hasta naves como Pillar of Autumn. Al igual que en Highlands, podremos encontrar un gran número de vehículos que sin duda provocan que las partidas tengan más emoción y un toque más épico.

Turno de 343 Industries

Éste es el primero contenido de la saga Halo desarrollado por 343 Industries -con ayuda de Certain Affinity-, el estudio interno de Microsoft que se encargará de gestionar una de sus marcas más valiosas. Aunque el futuro de la saga protagonizada por el Jefe Maestro ya no está en manos de Bungie, dan soporte a Halo: Reach gracias a su Matchmaking.

Defiant Map Pack es un buen DLC en cuanto a la calidad del contenido, unos mapas que alargan la vida de un shooter que cuenta con unos de los mejores modos multijugador, pero se nos antoja un poco caro pagar 800 Microsoft Points por solo 3 mapas.

El modo Tiroteo, una de las variantes del modo multijugador de Halo: Reach, recibe el mapa Unearthed, una gran mina de titanio situada en Viery

Conclusiones:

Tres mapas para seguir luchando en Reach que ofrecen amplios escenarios y un ritmo frenético en todas las partida. Los vehículos estarán disponibles para aumentar la tensión de los combates. Un buen contenido pero a un precio elevado.

Alternativas:

El Noble Map Pack si queremos más mapas para Halo: Reach. También tenemos diferentes packs de contenidos para Gears of War 2, otro título exclusivo de Xbox 360.

Positivo:

- El tamaño de los escenarios

Negativo:

-El precio

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	80
duración	70
total	**70**



desarrolla: lionhead · **distribuidor:** microsoft · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800msp · **edad:** +16

Fable III: La fortaleza del traidor

Un DLC que sí parece un DLC

Tras el mal precedente sentado con el anterior DLC, esta vez Lionhead Studios ha decidido lanzar un DLC en condiciones. Realmente su aportación al grueso de la aventura es pobre. Pero al menos nos dan algo por el pago



Y es que el primer capítulo descargable sentó un gravísimo precedente en la ya maltrecha historia de Fable III. A la mediocridad del título original se le sumaba un contenido adicional totalmente anodino, falto de imaginación y copypasteado de las misiones secundarias del II. Una joya que más vale enterrar en el baúl de los recuerdos y tirar la llave para que nunca más vuelva a asomarse.

La fortaleza del traidor tampoco aguantaría un cara a cara con los contenidos descargables de hoy en día. Pero al menos sí que puede mirar por encima del hombro a su predecesor. Y esto puede no significar nada, o por el contrario, decir mucho.

Este DLC nos sitúa cronológicamente una vez acabada la historia principal. Una vez asumido nuestro rol como monarca de Albión, un extraño suceso que acontece en nuestra corte en una de nuestras eternas audiociones

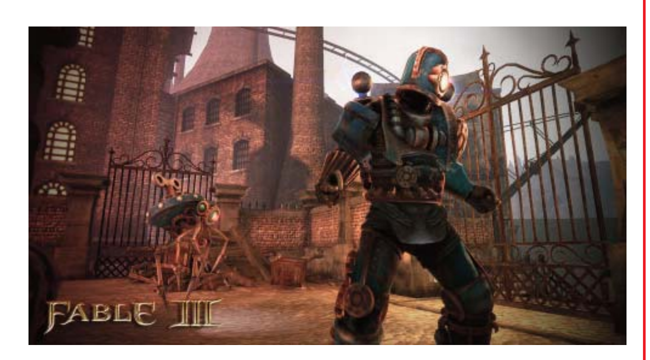
La fortaleza del traidor nos pondrá tras la pista de tres reos fugados que maquinan un plan para derrocarnos de nuestro trono

desmbocará en una serie de actos (predecibles por otra parte) que nos llevará a replantearnos si nuestra gestión al frente de nuestro pueblo está siendo la correcta.

Un intento de asesinato fallido, desemboca en el descubrimiento de un motín en una lejana cárcel del reino. Alli, presos políticos enclaustrados desde hace décadas, hurden un estrambótico plan con el fin de acabar con nuestra persona. Pero el fallido plan desemboca en una huída del presidio de tres de estos personajes.

Nuestra misión no será otra que el localizarlos, descubrir que es lo que traman y desbaratar sus planes. Aunque eso sí, en teoría va a ser más complicado decirlo, que hacerlo. En teoría, porque el DLC sigue el mismo esquema de dificultad bajo, medio-bajo de la que adolecía el juego principal. Y todo ello bajo el mismo prisma insípido a nivel argumental que ya fuimos desenvolviendo hace ya seis meses.

Al tratarse de una expansión, dentro del apartado técnico hereda directamente las virtudes y defectos del tronco madre. Esto implica que el contenido, aunque en algunos casos recicla elementos ya presentes, incorpora otros tantos que casan bastante bien con la estética que impregnaba Fable III. Realmente hay poco que reprochar en ese sentido, ya que si algo hace bien el estudio inglés es dotar a sus creaciones de ese halo de misticismo perfecto para acunar una aventura de tintes mágicos. Lamentablemente el resto de apartados no le van a la zaga. Y el argumental, menos.





Conclusiones:

Sigue sin ser la apuesta de RPG definitivo que siempre ha vendido la saga. No lo era la historia principal, así que tampoco lo van a conseguir un puñado de DLC's bastante insípidos. Realmente ofrece muy poco.

Alternativas:

Hay otro DLC disponible: Understone. Pero es que su contenido es tan sumamente raquítico, que su adquisición solo puede ser contemplada por auténticos fanáticos de la serie. El resto lo verá como una estafa.

Positivo:

- *Buen apartado técnico*
- *Su duración*

Negativo:

- *Bastante anodino argumentalmente*
- *Es demasiado fácil y no se disfruta*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	65
duración	70
total	65

desarrolla: microsoft · **distribuidor:** microsoft · **género:** cartas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800msp · **edad:** +18

Full House Poker

La casa siempre gana

Full House Poker llega al XBLA con el propósito de convertirse en el referente del popular juego de cartas. De momento su estética desenfadada ha calado. Pero el trasfondo se muestra algo pobre



Si hay un deporte - por llamarlo de alguna manera - que ha vivido un avance espectacular en la última década, ese es sin lugar a dudas el del poker. Y la variante Texas Hold'em causa furor en cualquier reunión de amigos o eventos sociales. Hasta el punto que a día de hoy se retransmiten los mejores torneos internacionales en nuestro país. Con esta fiebre inusitada, Full House Poker quiere encontrar su propio caldo de cultivo para poder llegar a cuanta más gente, mejor.

Basicamente lo que nos ofrece es un escenario donde interactuarán nuestros avatares con el popular juego de cartas. No hay mucho más que explicar, ya que su desarrollo se basa exclusivamente en nuestras dotes como jugadores en la vida real. Bien es cierto que según vayamos consiguiendo victorias, podremos ir desbloqueando nuevos elementos con los que decorar nuestro pequeño salón de juego. Pero

Full House Poker se postula como un juego eminentemente online. En él podremos compartir partidas con hasta 30 personas de forma simultánea

esto no dejan de ser añadidos vacíos y carentes de valor tangible en el desarrollo del juego.

Es por ello que si bien puede llegar a divertir las primeras partidas, pronto seremos incapaces de encontrar

Full House Poker se basa en la variante del Texas Hold'em para presentar su apuesta. Es el modo de juego más popular

los alicientes necesarios para seguir jugando. Y menos dada la limitada IA de la que hacen gala muchos de nuestros compañeros de mesas. Tal es así, que muchos de nuestros faroles serán "encajados" a pesar de tener manos perdedoras a todas luces.

Es por ello que la opción del multijugador ya no sea solo eso, una opción, si no que se convierta en algo vital para la propia supervivencia del título. Y lo cierto es que el juego ha gozado del beneplácito de los jugadores. Gracias a este modo podemos ser partícipes de partidas de hasta 30 personas, repartidas en tres mesas. Esto acaba convirtiendo las partidas en una auténtica social-party.

Pero aquí vuelven a surgir las sombras. Si bien el juego intenta emparejarnos con rivales de nuestro nivel, casi siempre acaba colándose algun "fiera" que acaba desplumándonos a todos en un abrir y cerrar de ojos. Aunque esto es más achacable a nuestra poca pericia como jugadores que a algo estrictamente técnico.





Conclusiones:

Es otra forma más de jugar al poker, aunque su aportación real es netamente cero. No deja de ser una adaptación sin dinero a los cada vez más populares casinos virtuales.

Alternativas:

Texas Hold'em Poker sigue siendo el rey del género en lo que a poker online se refiere. Aunque data de 2006, la dinámica es exactamente la misma que la que el juego que nos ocupa en esta ocasión.

Positivo:

- *Interfaz desenfadada*
- *Partidas de hasta 30 jugadores*

Negativo:

- *Apenas tiene alicientes*
- *No reta a continuar jugando*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	50
jugabilidad	50
duración	60
total	55



Tiny Wings
El pájaro que no podía volar





desarrolla: andreas illiger · **distribuidor:** andreas illiger · **género:** platafornas · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 0,79 € · **edad:** +4

Ni piratas ni zombies, ni pandas ni ninjas, quien ha logrado derrocar a los pájaros enfadados del número 1 de juegos de la AppStore ha sido ... otro pájaro. Uno que tiene las alas tan pequeñas que no puede aún volar; pero es curioso y quiere conocer mundo y es ahí donde debemos ayudarle pulsando sobre la pantalla táctil cuando consideremos que deba tomar impulso en las rampas hacia abajo del escarpado terreno que conforma las islas que deberemos cruzar en el menor tiempo posible. La noche nos persigue y el sueño es el gran enemigo de nuestro pequeño protagonista en su afán de llegar lo más lejos.

Tiny Wings es un título con una jugabilidad simple pero que requiere de una cierta habilidad e incluso de una cierta componente de memoria e incluso estrategia si queremos alcanzar más allá de la cuarta o quinta isla. En el escenario encontraremos soles que retardan la llegada de la noche y powerups que incrementan nuestra velocidad y por tanto la distancia de salto de nuestro pájaro. Por otro lado si encadenamos más de tres saltos perfectos entraremos en modo “fiebre” en el que nuestra puntuación se multiplica y la velocidad de nuestro personaje también. La perfecta coordinación de todos estos factores con una sincronización milimétrica de los saltos es la única forma de alcanzar las islas más lejanas.

Por si esto fuera poco, tendremos en todo momento unos retos que cumplir para ir subiendo de nivel, una secuencia de saltos perfecta, un tiempo mínimo en modo fiebre, alcanzar una isla sin coger ningún powerup, ... que logran diversificar algo la sencilla jugabilidad del título.

A nivel técnico Tiny Wings cumple con lo que se puede pedir a un juego de este tipo. Gráficos coloridos y graciosos y una banda sonora ligera que acompaña de fondo, aderezada con unos efectos de sonido también simples pero efectivos e incluso divertidos en algún caso.

gráficos	62
sonido	64
jugabilidad	74
duración	64
total	**68**

Conclusiones:

Tiny Wings es el título perfecto para una partida rápida, divertido y simple al principio, exigente y con profundidad jugable una vez te pones con él. No llega a la “excelencia” y duración de Angry Birds pero asegura un buen número de buenos ratos.

Positivo:

- Es muy divertido y exigente
- Precio mínimo

Negativo:

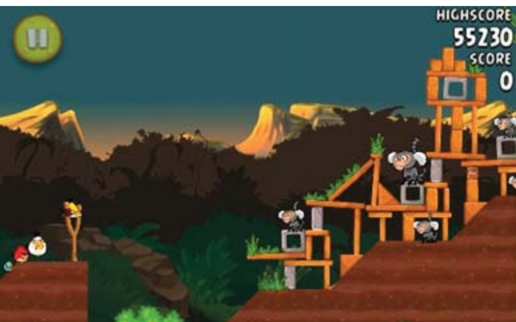
- Se hace repetitivo
- Falta de modos de juego alternativos al principal
-



Angry Birds RIO

Lio en Río





desarrolla: rovio mobile · **distribuidor:** rovio mobile · **género:** puzle · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 0,79 € · **edad:** +4

Uno que ha jugado y rejugado, disfrutado y redisfrutado tanto Angry Birds como AB Seasons, ve con alegría y esperanza la aparición del Angry Birds Rio por la App Store. Se trata de un nuevo juego de los pájaros furiosos, que sale con el objetivo de promocionar la nueva película de animación de la Twentieth Century Fox, que llega a los cines el próximo 7 de abril.

En esta ocasión, el objetivo será liberar a Blu y Perla, dos valiosos guacamayos protagonistas de la película, que han sido secuestrados y llevados a Rio de Janeiro. Al abrir la aplicación, el usuario encuentra hueco para seis escenarios, de los cuales solo dos tienen algo: Smuglers´Den y Jungle Scape, los otros cuatro tienen fechas que van desde mayo de 2011 a noviembre de este mismo año, todo parece indicar que se irán actualizando (esperemos que gratuitamente) a lo largo de 2011. Bien, tenemos disponibles dos escenarios de la película con dos fases cada uno de ellos y 15 niveles por fase, en total 60 niveles que es un buen número para empezar.

Los problemas comienzan cuando empieza el juego. De los 60 niveles que lo componen, 59 podrían ser perfectamente de Angry Birds o Angry Birds Seasons. No aportan ninguna novedad jugable más que en lugar de disparar contra los cerdos lo tendremos que hacer contra jaulas de pájaros para liberarlos en el primer escenario. O contra monos en la jungla. Monos que por cierto no tienen ni la mitad de carisma que los cerdos de los primeros juegos. Los pájaros a nuestra disposición son los mismos que en los juegos anteriores y ni siquiera aparecen todos. Solo en el último nivel de la última fase del segundo escenario podremos disponer de los dos guacamayos para atacar a un jefe final. Solo un nivel de los 60 aporta alguna novedad respecto a lo que ya tenemos. Y además el diseño de los niveles y el equilibrio de los mismos es bastante irregular. Nos quedamos con el Angry Birds.

gráficos	63
sonido	62
jugabilidad	58
duración	56
total	**56**



Conclusiones:

Tenemos que valorar por lo que ofrece a día de hoy, y aunque podríamos decir que por 0,79€ es más que suficiente, ese es el mismo precio al que están tanto Angry Birds como Seasons, que ofrecen bastante más que este Rio. Necesita Mejorar

Positivo:

- Precio mínimo
- 60 niveles más

Negativo:

- Se hace corto
- No aporta novedades
- Diseño irregularr de niveles
-


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Last Bronx





FICHA TÉCNICA

Año: 1997 - Plataforma: Saturn - Género: 1vs1

Los 32 bits fueron una época muy prolífica en lo que a juegos de lucha se refiere. PSX tenía títulos de conducción y lucha 3d para aburrir, prácticamente cada mes. Los baluartes de Saturn eran la lucha 2d y las conversiones de sus más exitosas recreativas

Todo eso ya lo sabemos. Así pues, ¿había sitio para un nuevo esfuerzo original de Sega en lucha 3d, con la abrumadora competencia de PSX en ese sentido? Pues mira por dónde...

No iba a poder resistirme mucho más a hablar de este juego. Aparecido en el 96 en arcades (Model 2) con gran éxito en Japón pero escasa repercusión en occidente, Last Bronx: Tokyo Bangaichi fue portado a Saturn en el 97 por su equipo de programación original, AM3 (Virtual On, Manx TT), tomando como punto de partida el motor gráfico de Virtua Fighter 2 (de sus compañeros del equipo AM2, autores de otros éxitos de recreativas como Virtua Cop). Pero Last Bronx salió lógicamente después de Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Tekken... con lo cual, ¿qué tenía de distinto que no ofrecieran ya otras series de lucha existentes?

Básicamente el uso de armas y el acercamiento a entornos urbanos más realistas. Sobre lo primero, los personajes de Toshinden ya usaban armas, pero el realismo (y para qué negarlo, una calidad real) brillaba por su ausencia; sobre lo segundo, Fighting Vipers ya era una especie de Virtua Fighter "underground", bruto y gamberro... pero esas armaduras y la forma de romperlas o recuperarse en el aire tampoco eran exactamente realistas. AM3 utilizó como referencia para los escenarios sólo

¿Qué fue de los grandes equipos de desarrollo?

Durante años, AM2 y el Sonic Team fueron los equipos más emblemáticos y prestigiosos dentro de Sega, con los brillantes Yu Suzuki (OutRun, Virtua Fighter) y Yuji Naka (Sonic, Nights into Dreams) a la cabeza, respectivamente. Y sus compañeros del Shinobi Team y AM3 también nos dejaron auténticas joyas.

Sin embargo, los cambios dentro de Sega tras la compra por parte de Sammy llevaron a todos estos profesionales por caminos muy dispares. Aunque AM2 sigue produciendo entregas de Virtua Fighter con éxito, Yu Suzuki fue apartado de la primera línea para ocupar un puesto casi honorífico; Yuji Naka abandonó Sega para fundar su propio estudio; AM3 fue disuelto, luego reunido de nuevo y rebautizado y, finalmente, volvió a recuperar su nombre y labores originales. A ellos les debemos clasicazos de la talla de Manx TT o exitosas series como Virtua Tennis.

localizaciones reales de grandes ciudades japonesas y, para los personajes, tomaron como modelos también a jóvenes reales de dichos ambientes. Si se fueron personalmente con papel y lápiz a los bajos fondos a buscar a un pandillero traficante, a un yakuza, a un motero armado o a una guerrera lesbiana con malas pulgas (ups, ya explicamos esto más adelante), obviamente no lo tengo comprobado, si bien es cierto que en el 96 publicaron un documental en el que se explicaba en detalle cómo capturaron los movimientos de los modelos.

Así, AM3 se lució en varias cosas con esta conversión. La primera es que Last Brox funciona en el modo de alta resolución de Saturn (como Virtua Fighter 2 o Dead or Alive); la segunda, que los movimientos gozan de una fluidez envidiable gracias a sus 60 fps. Aunque es verdad que en capturas apreciamos que no se ve tan supernítido y limpio como VF2, es un juego igual de técnico y altamente gratificante y, por fin, con argumento.

Una de las pocas cosas que podríamos reprochar a AM2 sobre la saga Virtua Fighter es su completa falta de historia. AM3 nos ofrece el argumento de un buen anime de aventuras





Y es que, por más fan incondicional de Virtua Fighter que sea, algo que siempre he reprochado a AM2 es la falta total de historia en la serie. Pues los de AM3 aprendieron bien y se curraron un entramado de complicadas relaciones personales de los protagonistas, guerras entre sus respectivas bandas, antiguas rencillas por el control de los bajos fondos o por el honor de la hija de tal o cual mafioso, amores prohibidos y demás. Ya en la intro se intuye algo de esto, y aunque en occidente no llegamos a saber gran cosa, en Japón la historia continuó en un "radio drama", una serie de manga, una novela, ¡e incluso una película!

De hecho, en la edición japonesa se incluían una impresionante cantidad de extras que profundizan en todo esto. La caja del juego en tierras niponas era doble, e incluía no sólo el manual sino una hoja de pegatinas y un poster de los personajes en plan comic, que por el otro lado es la lista detallada de movimientos. Una chulada. En el manual se recrean en los detalles de cada personaje, su historia y la banda a la que pertenecen. Nagi pertenece a Dogma, una banda de guerreras exclusivamente femeninas. Es rápida e implacable y, según versión oficial "lesbiana sedienta de sangre". No he llegado a saber si eso tiene alguna repercusión en la historia (tipo "la heredera de la familia rival me pone"), sólo sé que es uno de mis personajes favoritos por la rapidez y elegancia de sus golpes con los “sais”.

¡Ah, pero lo mejor no es eso! Si ya en el propio juego están los





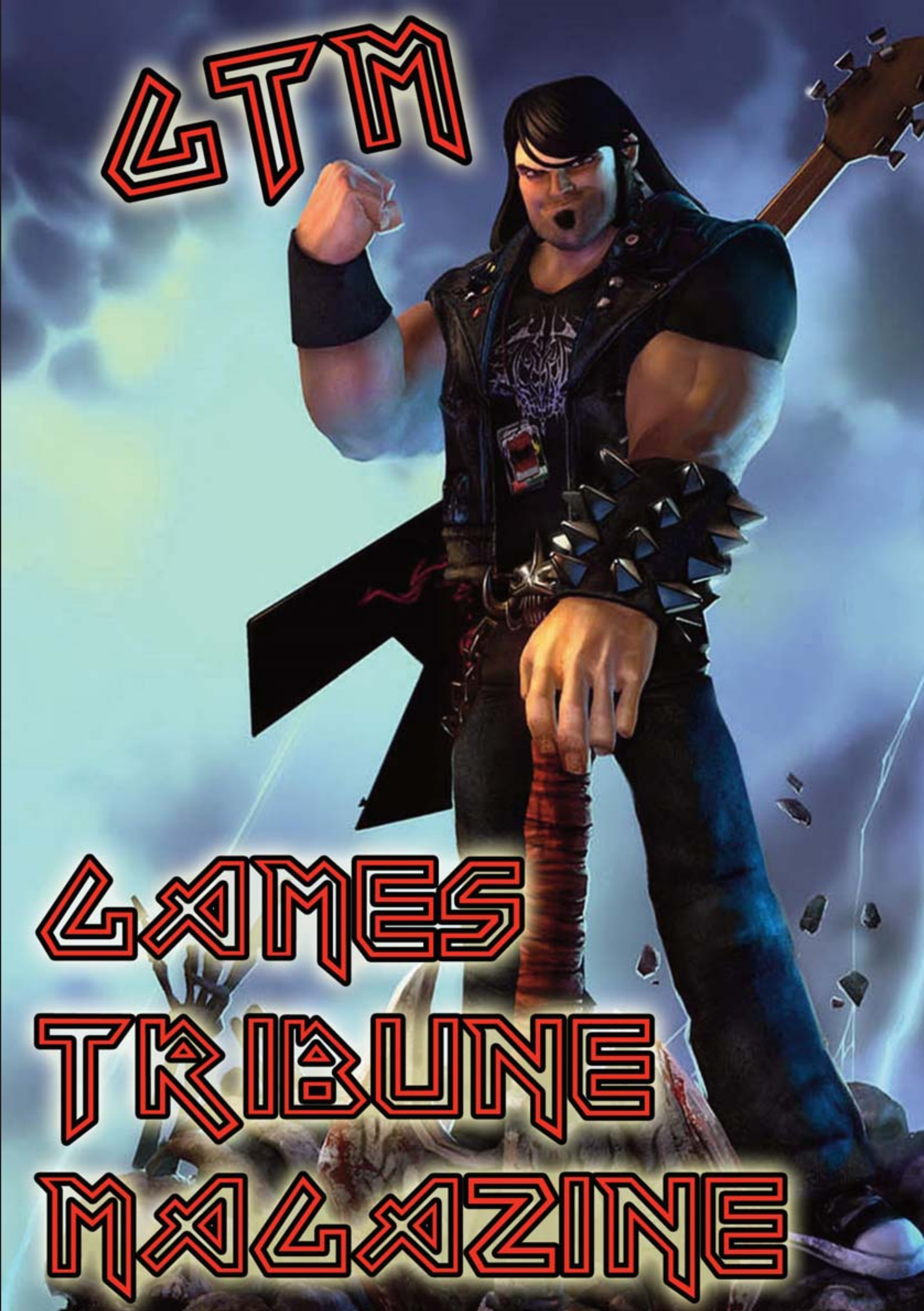


modos arcade (con Yoko como protagonista y la muerte de Red Eye como clímax final), Saturn (con la rivalidad entre Yusaku y Joe como eje central de la historia), versus, survival, cantidad de opciones y una galería para los vídeos que desbloqueamos... ¡la madre del cordero está en el disco 2! Así es, en esta edición japo se incluía también un segundo disco únicamente de extras entre los que disfrutaremos de distintos modos de entrenamiento interactivo, comentados por versiones "superdeformed" de los personajes.

La banda sonora es, por lo general, muy correcta, con algunas melodías que destacan enormemente por encima de las demás. En concreto la de Lisa Kusanami (la más joven, que lucha en falda con tanga, muy práctico) es tal vez mi favorita. Lo mejor es que todas encajan a la perfección con el tipo de escenario y el personaje. Y además podemos desbloquear remixes extra de los temas existentes.

No se me puede olvidar mencionar un dato tan obvio: contamos con sólo 8 luchadores. Si derrotamos a Red Eye (jefe final) sin haber usado continuaciones y a la primera, tendremos un combate más contra una versión metálica de nosotros mismos en un escenario secreto, la "sala brillante". Si vencemos ya tendremos a Red Eye y con él la posibilidad de desbloquear sus secuencias animadas. En total hay 10 vídeos (incluyendo la intro), producidos por el exitoso estudio japonés Telecom Animation Film.

CARLOS OLIVEROS


GTM
GAMES
TRIBUNE
MAGAZINE



Los Sims 3

Crea Sims con personalidades únicas, cumple sus deseos y dirige sus vidas dentro de una ciudad viva. Desata poderes de karma para ayudar a tus Sims a tener "suerte", bendecirlos con un "premio gordo" o maldecir a otros con un "fracaso absoluto". Completa retos para desbloquear más objetos, poderes y mejoras para la ciudad. Diseña y construye la casa de ensueño de tus Sims. ¡Comparte tus casas, tus Sims y muchas cosas más, y descarga para tu juego creaciones de otros!

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 39 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


Pasito a pasito Puntos: 5
Crear una unidad doméstica.


Ese olor a coche nuevo Puntos: 5
Comprar un coche.


Surrealista Puntos: 5
Vivir una situación surrealista


¡Es inflamable! Puntos: 10
Apagar a un Sim en llamas.


Autor o autora Sim Puntos: 10
Escribir un libro.


Deseos cumplidos Puntos: 10
Cumplir 10 deseos.


Poder de decisión Puntos: 10
Usar un poder de karma.


Sim en la ciudad Puntos: 10
Asistir a un evento en la ciudad.


¡Para mí! Puntos: 15
Comprar una propiedad comercial en la ciudad.

Graduación Puntos: 5
Completar el tutorial del juego.

Aventura nocturna Puntos: 5
Explorar las catacumbas después del anochecer.

¡Mejor amistad para siempre! Puntos: 10
Hacer una mejor amistad.

¿Qué tal te va? Puntos: 10
Aprender Carisma.

Cómplices Puntos: 10
Entrar a formar parte de los socios del Almacén de Beneficencia Personal Privada Ejemplar.

Nada de morirse Puntos: 10
Resucitar a un Sim.

Poderoso caballero, don Simoleón Puntos: 10
Elevar el valor de tu unidad doméstica a 35.000 § o más.

Alegría, alegría Puntos: 15
Conseguir 5 estados de humor positivos simultáneos en un Sim.


Comida digna de un rey Puntos: 15
Preparar una comida perfecta.

¡Desbloquéalos todos!


Creando estilo Puntos: 15
Diseñar y guardar 20 estilos usando Crear un estilo.


Habilidad brutal Puntos: 15
Completar 2 hitos cualesquiera del diario de habilidades.


Perfección botánica Puntos: 15
Cultivar una planta perfecta.




Ascender Puntos: 20
Alcanzar el nivel 5 de una profesión.


Es una cita Puntos: 20
Tener una cita.


Gusto por el fuego Puntos: 20
Recibir un cheque del seguro de más de 15.000 § tras usar el poder de karma Tormenta de fuego.

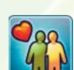

No dos veces, sino 10 Puntos: 20
Completar 10 oportunidades.


Desafío total Puntos: 25
Completar 100 retos.


Maestría Puntos: 25
Alcanzar el nivel 10 de una habilidad.


Poder desbordante Puntos: 25
Desbloquear todos los poderes de karma buenos adquiriéndolos con puntos de reto.


Amigos en el trabajo Puntos: 30
Convertirse en la mejor amistad del jefe y de todos los compañeros de trabajo.


Especialista en amor Puntos: 30
Comenzar 5 relaciones románticas.

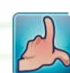

Gran desafío Puntos: 30
Completar 150 retos.


Peligro público Puntos: 30
Convertirse en una amenaza pública.



¡Ñiqui ñiqui! Puntos: 40
Hacer ñiqui ñiqui.


La gran propuesta de matrimonio Puntos: 50
Comprometerse.


Fracaso absoluto Puntos: 15
Usar el poder de karma Fracaso absoluto sobre 13 Sims desprevenidos que no sean de tu familia.


La perfección hecha pez Puntos: 15
Pescar un pez perfecto.



Ser excelente con los demás Puntos: 15
Alcanzar el máximo nivel de karma posible.


Desafío Puntos: 20
Completar 50 retos.


Fiesta épica Puntos: 20
Dar una fiesta impresionante.


Maestría arquitectónica Puntos: 20
Construir una casa con un valor de la propiedad de al menos 350.000 § en un solar amplio.


Prodigio infantil Puntos: 20
Cumplir un deseo de toda la vida antes de alcanzar la etapa de joven adulto.


Gran habilidad Puntos: 25
Completar 10 hitos cualesquiera del diario de habilidades.

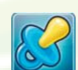

Maestría con los deseos Puntos: 25
Cumplir 100 deseos.


Riqueza auténtica Puntos: 25
Ganar 250.000 puntos de felicidad de toda la vida para un Sim.


El primer amor nunca se olvida Puntos: 30
Tener el primer beso.

Genio Puntos: 30
Ganar 150.000 puntos de felicidad de toda la vida para un Sim.


Obrando milagros Puntos: 30
Obrando milagros


¡Ha venido la cigüeña! Puntos: 40
Dar la bienvenida a la familia a un niño.


Mudanza Puntos: 40
Mudarse a una nueva casa.


Soñar a lo grande Puntos: 50
Cumplir un deseo de toda la vida.

Retrovisión: Contra / Gryzor



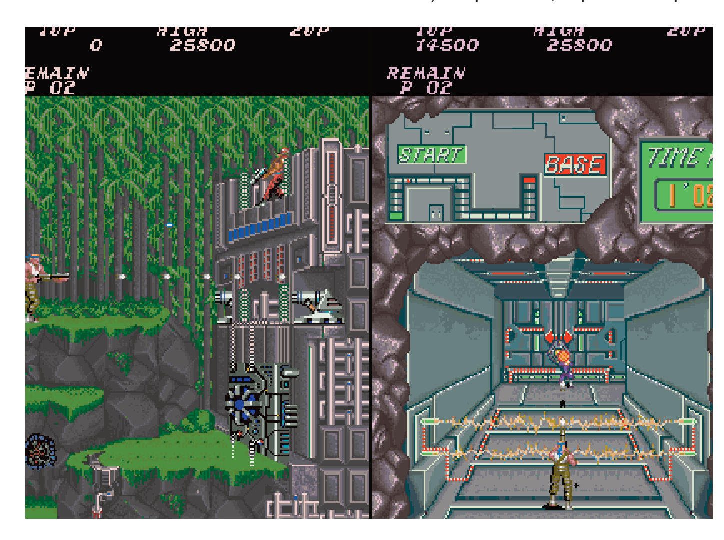
Acción de otra época

La jungla, soldados a tutiplén y una invasión alien de por medio. Detalles aderezados con la calidad que sólo Konami sabía imbuir a sus grandes producciones. Así era Gryzor. Para mí, la más pura y absoluta definición de Arcade De Acción. Cualquier otro juego que quiera calificarse como tal, debió pasar por las sabias directrices marcadas por este incombustible coin-op. Y para mi colega Spidey, el texto que sigue a continuación

Lo más serio y peliculero que había sacado Konami hasta la fecha (situándonos en nuestro retro-contexto a mediados de los ochenta) era el genial Green Beret. Gozada absoluta de arcade en la que un experto boina verde (del que algunos perros viejos de la compañía afirman que se trataba de Roy Campbell, el coronel de Snake en Metal Gear) se abría paso por el terreno enemigo liándose a machetazos con todos los rusos que se le cruzaran por delante.

Una pasada de recreativa que, por decirlo de alguna manera, tendría su continuidad en Gryzor. Y esto a pesar de no tener nada que ver un juego con el otro (en términos de historia, argumentales, etc), pero así lo considera la compañía japonesa de la misma manera que enlaza los caminos de Scramble con el de Gradius.

En todo caso, Gryzor (o Contra, como lo conocimos por estos lares) sorprendía, a pesar de par-



tir de un esquema parecido al de Green Beret. Cierto es que se notaba a tres leguas la influencia de películas como “Aliens” o “Predator”, sensación que se traducía a la perfección gracias a la notable ambientación y a esa acción sin límites, todo ello fruto de esa maravillosa amalgama de píxeles y bendito código binario tan marca de la casa. Bill Rizer (Arnold Schwarzenegger) y Lance Bean (Sylvester Stallone) manifestaban sus belicosas intenciones paseándose por todo tipo de escenarios saltando y disparando sin cesar.



En este sentido, Gryzor sorprendía por implantar la alucinante posibilidad de disparar en ocho posibles direcciones, pudiendo acabar con los enemigos sitos en las diagonales, arriba, etc. Este movimiento era uno de los ejes por los que Contra resultaría amado por propios y extraños, haciendo que posteriores representaciones arcadianas como Megaman o Xain’D Sleena parecieran lisiados. Más aún chocaba en Gryzor la alternancia de fases en las que se cambiaba radicalmente la perspectiva de juego, introduciéndonos en unos túneles de apariencia tridimensional que, reconozcámoslo, entorpecían sobremanera el ritmo del juego.

Convertido a multitud de plataformas, había que reconocerle el mérito a Ocean por haber logrando generar unas conversiones más que decentes a Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64. Konami hizo lo propio con una particular versión MSX, que cambiaba no pocos aspectos del arcade original. Sin embargo, mítica resultó la traslación a la videoconsola NES, donde la compañía japonesa hizo acopio de su buen hacer y parió uno de los mejores cartuchos de la máquina de Nintendo.



Eso sí, en todos y cada uno de los casos la dificultad era un parámetro común. Esto se magnificaría incluso en las secuelas, a cual más exigente. Lejos de desanimar al personal, Contra etiquetaba automáticamente de “true hombre” a aquel que le echara valor y se adentrara en la jungla en busca de la base alienígena. Una leyenda que a todas luces merece ser revivida cada cierto tiempo, porque, como con los buenos vinos, Contra, nuestro Gryzor, no hace más que mejorar con el paso de los años.

Texto: SPIDEY
cedido por ELPIXEBLOGDEPEDJA

Realidad Vs Realidad

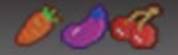


Galadriel comentaba al principio de la saga peliculera de El Señor de los Anillos que el mundo ha cambiado. Tenía sus razones, ya que según ella lo sentía en el agua, el aire, la tierra y demás elementos necesarios para invocar al Capitán Planeta.sos cambios afectaron bastante a la Tierra Media, ya que un tirano casi derrotado se agarraba al poco poder que le quedaba para poder intentar reinar sobre todo bicho viviente. Una experiencia miles de veces repetida a lo largo de la historia y que hoy en día se sigue repitiendo

El ejemplo mas cercano lo tenemos en las revueltas de los países árabes, donde de golpe y porrazo, muchos se enteran de que por allí existen dictaduras malvadas con dictadores de siniestros atuendos. ¿Y como es que nadie se enteró? Bueno, seguro que es que no lo pusieron por la tele, ya que para muchos es su fuente de información, luego si alguien controla esa fuente tiene el poder de decidir qué conviene contar y qué no. Por eso mas de una persona se sorprendió al saber que en Egipto había una especie de dictadura que en su caída provocó una soledad en las pirámides que difícilmente podrá ser olvidada por muchos.

Hay una frase de Lionel Hutz, el genial abogado de Los Simpsons, que ilustra muy bien esta situación. Muy sabiamente le confesaba a Marge que existe la verdad y… ¡LA VERDAAAD!, siendo esta afirmación algo así como el eje sobre el que gira mucha de la información que recibimos hoy en día. Pero claro, a la mayoría de la gente le da igual mientras pueda ver Gran Hermano, programas del corazón, fútbol o jugar a los videojuegos. Un momento, ¿desde cuando jugar a la consola atonta? Bueno, puede reblandecer el cerebro si te pasas 15 horas seguidas jugando al WoW levantándose solamente por necesidades higiénicas y gastronómicas. Decir que esta divertida anécdota me ocurrió a mi jugando con mi novia y supuso el fin de nuestra relación a través del Warcraft, ya que después salíamos a la calle y todo eso. Pero a lo que me vengo a referir es que desde hace unos cuantos años,

Muchos juegos solo buscan la diversión, pero no debemos obviar la nueva corriente basado en juegos que se fundamentan en realidades alternativas en el "algo que no encaja"





los videojuegos se han convertido en algo más que un simple entretenimiento, ya que si alguno arranca una lagrimilla quiere decir que hay un algo por ahí que lo hace especial. Pero mucha gente no lo ve así. El principal argumento de los padres es que los juegos no sirven para nada, que solo hay que matar marcianitos apretando botones. Pero hoy en día es mas que patente que jugar a alguna consola (con moderación) tiene sus beneficios, tanto para la gente mayor como para los tiernos infantes que dan sus primeros pasos cogiendo un iPad o una DS. Ellos solitos aprenden a preparar deliciosos platos gracias al Cooking Mama o a resolver misterios con la ayuda de El Profesor Layton, sorprendiendo a mas de un padre o una madre.

Con el tiempo se descubre que existen muchos juegos que dan que pensar acerca de muchas cosas, bien sea la venganza, la guerra, ser bueno o malo, y los hay que incluso enseñan historia. De nuevo como experiencia personal, tengo que agradecer a Age of Empires II: The Conquerors por ayudarme a aprobar un examen de lengua de El Cantar del Mío Cid gracias a la campaña de El Cid Campeador. Toda la vida estaba estupendamente resumida y encima había que planear la conquista de Valencia y plantarle cara al astuto conde Berenguer.

Desde luego hay muchos títulos que no dejan espacio para pensar y van a lo que van, a entretener. Esto se agradece muchas veces, sobre todo en las que se quiere desconectar y hartarse de aniquilar bichos a diestro y siniestro, como en Serius Sam o Gears of Wars. Pero luego hay otros que plantean dudas más serias acerca del mundo en que se habita o que directamente mienten al jugador para que crea cosas que no son, dándole luego un palo tan tremendo que lo deja perplejo.

Son varios los juegos que trabajan la idea de que hay algo que no encaja en el mundo, teniendo que coger el mando para afrontar el reto de conocer la realidad tal y como es, ya sea agradable o desagradable. La excusa perfecta para crear una trama que enganche y que además proporcione puntos de vista diferentes. Así empezaba Assassin's Creed,





donde el jugador encarnaba a un asesino que tenía que lidiar con los tejemanejes de los malvados templarios. Casi todo el mundo conoce a los templarios, esos tipos serios y sosainas vestidos con corbata que conspiran para apoderarse del mundo de una manera u otra. De nuevo los videojuegos vuelven a enseñar historia, y es que seguro que hay mas de uno que aprendió quienes eran a golpe de ratón, con George Stobbart y Nicole Collard en esa gran aventura gráfica que es Broken Sword, donde unas tranquilas vacaciones se convierten en una cruzada para salvar al mundo. Un mundo que no parecía muy complicado para el bueno de George y su pelazo, pero que sin embargo ocultaba algo que se escapaba del entendimiento común del día a día.

Volviendo a la saga Assassin's Creed, el jugador encarnaba un miembro del clan de los asesinos (también aparecían de refilón en Broken Sword) que no podían tolerar que los templarios tuvieran tanto poder. Hasta ahí todo bien, todo el mundo quería ir por la época de las cruzadas repartiendo manduca a todo el que se pusiera por delante. Nada de pistolitas y rifles láser, con espadas y cuchillos, a la antigua usanza. Todo parecía muy prometedor, hasta que de repente las calles de Jerusalén empiezan a difuminarse, aparecen extrañas formas y un resplandor blanco que nos llevan a la verdadera realidad. Vemos a un hombre levantarse de algo que parece ser una cama muy cara (sin colchón viscoelástico) que resulta llamarse Desmond Miles. Otro hombre llamado Vidic, muy serio, con barba y con la voz del saca al protagonista y por extensión al jugador, de su confusión con la verdad. Según se avanza en el juego el Doctor Vidic sorprende a Desmond con revelaciones acerca del mundo que él cree conocer. La realidad en la que, supuestamente, el jugador también vive. Estas verdades como puños que va revelando el barbudo sitúan al planeta tierra como escenario de un teatro de marionetas donde la mayoría de la población humana está atada por unas cuerdas invisibles que, ¡sorpresa!, manejan los templarios a su antojo. Ellos lo controlan





todo, desde lo que se ve en la tele, lo que se debe de comprar, lo que esta de moda, hasta las guerras que tienen que declararse para matar el rato. El otro protagonista del juego, Altaïr Ibn-La'Ahad, se parte el lomo virtual para evitar que los caballeros del temple se hagan con mas poder, pero él ya conocía todo ese oscuro mundo de tribulaciones y argucias, así que cada asesinato selectivo no era mas que otro día de trabajo.

La bofetada de realidad mas fuerte se la lleva el otro pariente de Desmond, Ezio Auditore da Firenze. Ezio, como lo llamaban los colegas, era un chaval normal y corriente, que nació y vivió gracias a que nosotros, jugadores, le dimos a los correspondientes botones para que pudiera moverse. Vivió sin preocupaciones monetarias, con unos padres que lo querían y con unos hermanos muy

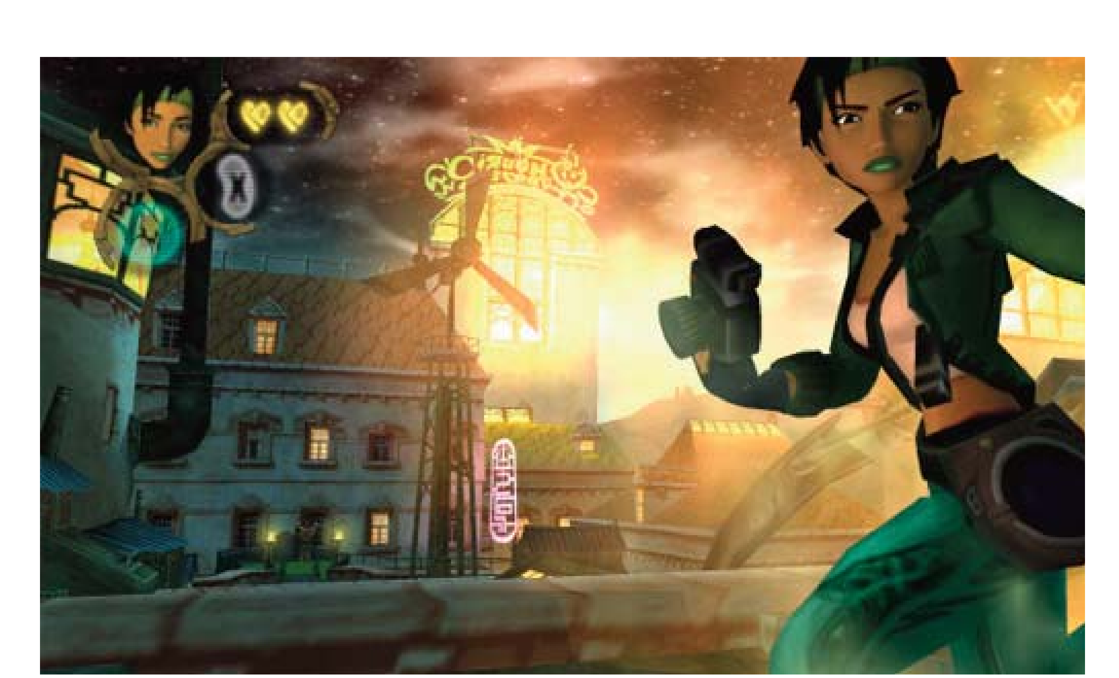




majos ellos. Encima de todo era listo y todo un Don Juan. Básicamente encarna al prototipo de hombre al que muchos aspiran. Pero toda su vida se va a la porra algunos de sus parientes terminan colgados en la plaza del pueblo gracias a la traición de un amigo de la familia. La realidad de Ezio se derrumba súbitamente y descubre lo que ya sabía Altaïr, que el mundo que él creía conocer es el patio de juegos de los templarios. Pero lo peor de todo es que es de los pocos asesinos que quedan y tiene que enfrentarse casi en solitario a la enmarañada red de mentiras que fabrica la hermandad del temple día tras día. Ha de luchar contra el sistema, convirtiéndose en una especie de antisistema con mucho estilo y carisma.

El caso es que la saga Assassin's Creed es como un ogro, según comentaba Shrek, tiene múltiples capas, siendo en este caso capas de realidad. Tenemos el Animus, donde revivimos las memorias de los distintos asesinos. Luego está Desmond, que en el primer juego no es que se mueva mucho, pero en las sucesivas entregas lo vemos enfrentarse a la realidad. Por último, a quienes están con el mando en las manos. Esta última capa es la mas interesante, ya que es emocionante pensar que, quizás en la cabeza de algunos jugadores se haya plantado la semilla de la duda y que empiecen a hacerse preguntas sobre el mundo que les rodea. ¿Que mas se le puede pedir a un videojuego? Aparte de entretener, hacer pensar, brinda al jugador la posibilidad de convertirlo en una persona que observe el mundo y analice todo lo que le rodea. Esto no es siempre del agrado de la gente, que en teoría domina el mundo en la sombra.

Es inevitable no mencionar la palabra conspiranoia, concepto que da de comer a muchas páginas a lo largo y ancho de la infinita red. Webs donde por ejemplo se cuestiona la existencia del sida, o que se trata de una creación de algún malvado gobierno para eliminar a los aún más mal-

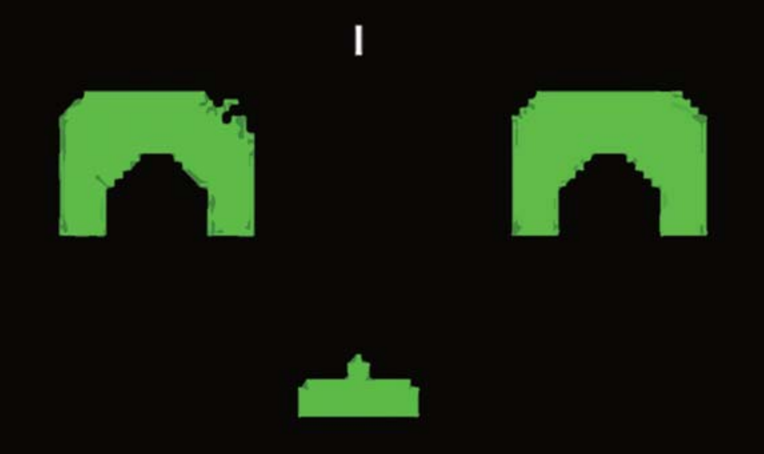


vados homosexuales (que conste que yo no tengo nada en contra de las personas homosexuales). En los últimos años también proliferaron las páginas que pregonaban el engaño que suponía el 11-S, que todo era un montaje del gobierno norteamericano para tener una excusa para invadir Irak y apropiarse de su petróleo. South Park trató este tema como solo la serie sabe hacerlo, dándole una doble vuelta de tuerca a la teoría del autoatentado y colocando a sus defensores como agentes del gobierno para ocultar su propia ineptitud. Pero si se quiere vislumbrar mínimamente las triquiñulas de los gobiernos, solo hay que hacer una visita a Wikileaks.

Pero la saga Assassin's Creed no es la única que se sirve de el argumento de que hay un sistema que oprime a los débiles para repantingarse disfrutando de sus beneficios mientras se abanican con billetes de 500 €. Ahí está Faith Connors, saltando por los tejados plantando cara a un régimen tipo Gran Hermano (léase la novela 1984). Jade acaba de volver hace poco con muchos mas píxeles para redescubrir la desagradable verdad que oculta el gobierno de su asediado planeta. Incluso el bueno de Sam Fisher se vuelve contra su propia gente y va marcando y ejecutando a todo el que se le pone por delante. Luego en el mundo del cine tenemos infinitos ejemplos, pero a título personal yo me quedo con Un Ciudadano Ejemplar, donde un padre marcado por la tragedia decide tomarla con el sistema judicial corrupto y arreglarlo a su manera (¡y vaya manera!).

Cierto es que jugar compulsivamente no es sano, igual que no es sano ver la tele durante horas, sobre todo con lo que ponen hoy en día. Es comprensible que muchos padres vean con malos ojos los juegos y las consolas, sobre todo si en la televisión salen noticias como que los que mas juegan son los mas propensos a cometer violaciones y cosas por el estilo. Pero, con conocimiento de causa, uno puede ver el infinito potencial educativo de los videojuegos, una nueva forma de enseñar cosas que son complicadas de aprender en una clase con un profesor que puede que no caiga del todo bien. Pero mientras haya madres que compran a sus hijos de 12 años el GTA IV, todo seguirá mas o menos igual, pero seguro que ya hay mas de uno que se está haciendo preguntas.

Texto: neo_von cedido por www.pixfans.com



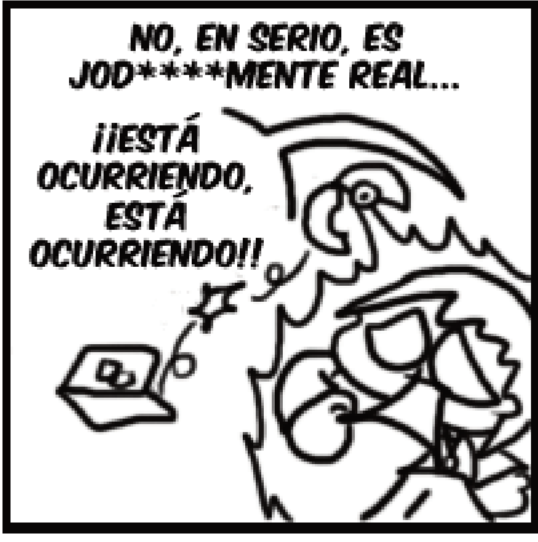
JUEGANDO BY TREVERON

EL LANZAMIENTO DE LA NUEVA PORTÁTIL DE NINTENDO, LA 3DS, ES INMINENTE. PERO, ¿TENDRÁ ÉXITO? HE AQUÍ POSIBLES ARGUMENTOS EN SU CONTRA:









http://treveronsparadox.blogspot.com

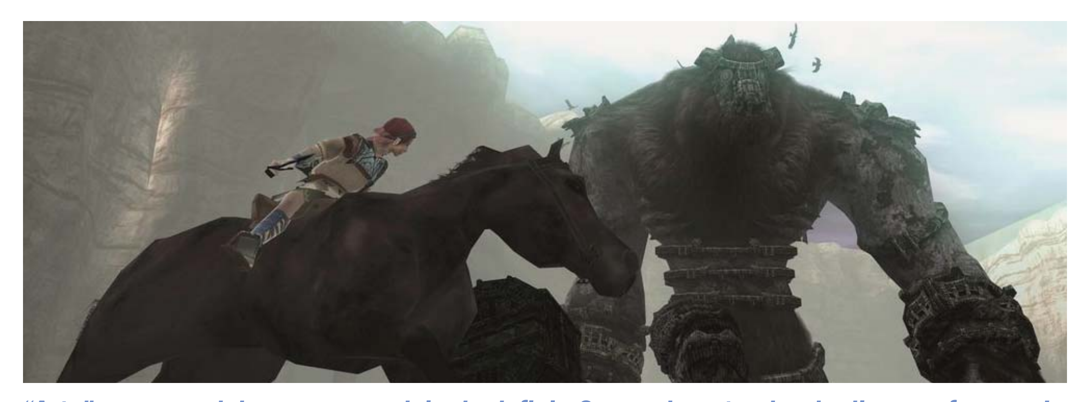
SI LIGAR FUERA UN FPS DE LOS 90

80
BORRACHERA
20%
ATRACTIVO
110%
GANAS DE FOLLAR
ESTUPIDEZ 100
FRIKISMO 90
NECESIDAD 110

SI LIGAR FUERA UN FPS DEL 2011

OBJETIVO SEXI
TÚ
¡LOGRO DESBLOQUEADO!
HAS PULSADO X Y HAS GANADO... INICIANDO VÍDEO VICTORIOSO
Vamos, éntrame
Soy fácil y estoy borracha
objetivo fijado en color brillante
Elaine
mujer
atractiva
parcialmente friki
¡PULSA X PARA FOLLAR!
[[llamada del cuartel general]]
PENSAR ES PARA FRACASADOS ¡PULSA X!

Los videojuegos ya son arte



"Arte" es una palabra muy compleja de definir. Se puede entender de diversas formas. La más extendida es "cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad fundamentalmente comunicativa, a través del que expresa ideas, emociones o una visión del mundo mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos"

Atendiendo a esta definición de arte podemos ver que hay muchas más "artes" que las siete famosas que todo el mundo conoce. Por ejemplo, el arte culinario da como resultante un producto realizado por el ser humano que puede llegar a expresar ideas o emociones del autor a través de su sabor.

A pesar de esto, la sociedad en pleno siglo XXI se sigue mostrando reticente a crear nuevas formas de arte. Las siete principales formas artísticas son la arquitectura, la pintura, la escultura, la danza, la música, la literatura y el cine... Se suele decir que estas formas de hacer arte son las principales porque para apreciarlas se necesitan de los sentidos "primordiales", que son la vista y el oído...

Pero entonces, ¿por qué se reniega de los graffitis? Es una forma de expresión de un autor que busca comunicar algo a través de recursos plásticos y es algo que sin duda apreciamos mediante uno de estos sentidos primordiales, en este caso la vista.

Más de lo mismo ocurre con el tema que nos ocupa. Los videojuegos. Son tachados como una mera forma de entretenimiento. Bien, eso no es ninguna mentira; lo cierto es que es una forma de entretenimiento más cómo lo puede ser el observar pintura, escuchar música, visitar museos, edificios, o ver cine. ¿Por qué, entonces, para los eruditos de la cultura, los videojuegos no deberían ser un arte? ¿Por qué una industria que ha incrementado sus beneficios exponencialmente estos primeros diez años del siglo XXI y que ha llegado a sobrepasar a la industria del cine en la cantidad de dinero que mueve, sigue siendo una industria tachada por los medios generales como meros juguetes?

Lo cierto es que desde la Edad Antigua, desde la Grecia clásica; la escultura por ejemplo era considerada un arte vulgar como hoy día lo es el eminente arte urbano, o el repudiado arte contemporáneo. La visión que tenemos de arte surge en pleno Renacimiento y ha sido la que ha perdurado hasta nuestros días. Es el momento de "actualizarnos". Renovarse o morir, dicen.

Podríamos entender las alegaciones de los contrarios a la consideración de este ocio contemporáneo como arte, siempre y cuando éstas esten bien fundamentadas

Al igual que en la industria cinematográfica o literaria, en la industria del ocio electrónico hay títulos que merecen ser respetados y tratados tanto por los medios especializados como por los

medios no especializados como una auténtica obra de arte, y títulos que si bien no son de suspenso, a ojos de la crítica no especializada no tienen por qué transmitir absolutamente nada.

La industria del videojuego, como veníamos diciendo antes, ha crecido muchísimo estos últimos años. A pesar de la piratería, excusa que puede llegar a sonar ridícula sobre todo en estos tiempos que corren cuando determinada empresa no alcanza los beneficios deseados; la facturación del ocio electrónico ha aumentado espectacularmente hasta colocarse por delante de la industria del Séptimo Arte. Y bien, ¿qué le falta a los videojuegos para ser considerados el Octavo Arte, con mis respetos a la fotografía?

Podríamos entender las alegaciones de los contrarios a la consideración de este ocio contemporáneo como arte, siempre y cuándo estuvieran bien fundamentadas.

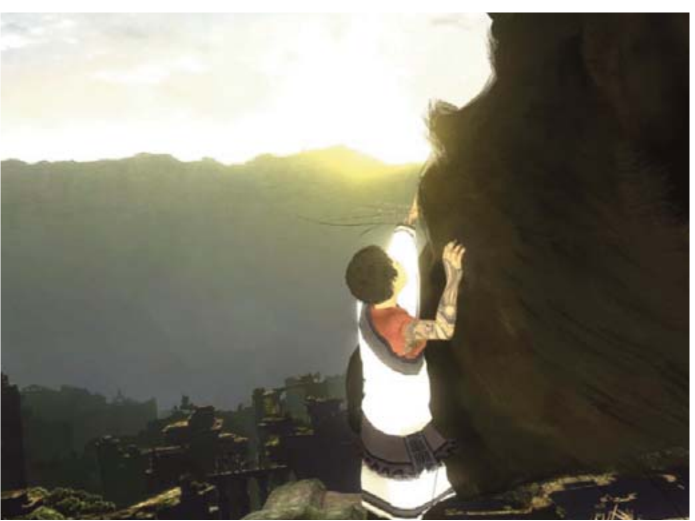
Una de ellas, es el hecho de lo poco trabajados que son los guiones. Se puede entender este hecho, Gears of War, de Xbox 360; no es precisamente un guión para un Óscar, si de cine estuviésemos hablando. Pero, ¿acaso Alien vs Depredador tiene un guión más conseguido? ¿Transmite mucho más que la sangrienta saga de EPIC Games? No sé a vosotros, pero a mí la violencia gratuita entre dos razas alienígenas que lo más inteligente que se dicen son sonidos instentinales no me parece que presente ni el menor atisbo de "arte".

Con este párrafo quiero decir que si bien hay muchos títulos en ese sentido, ridículos, no es solo



en el caso del mundo de las videoconsolas. Hay ejemplos para dar y para regalar, tan solo hay que profundizar un poco. Del mismo modo que hay grandes películas, leyendas que ya forman parte de la cultura popular occidental del siglo XXI como por ejemplo "El Padrino" o incluso me atrevería a decir, más recientemente, "Avatar" (perdonad mis escasos conocimientos de cine) también hay grandes títulos, grandes juegos que pueden formar parte de nuestra cultura tanto o más que una gran película. No hay nadie en el mundo que no conozca a un rechoncho fontanero de bigote, y muchísima gente también sabe de la existencia del famoso puercoespín azul.

Lo que quiero decir, una vez más, es que el sin sentido y ridiculez de algunos títulos no debe ni mucho menos, menospreciar al resto de la industria. Un Animalz





de Ubisoft para Nintendo DS no tiene por qué hacer que los videojuegos no sean un arte existiendo títulos como Shadow of the Collosus. Del mismo modo que un Alien versus Depredador no tiene porque hacer que "Lo que el viento se llevó..." deje de ser una obra de arte.

Pero demos un giro de tuerca. No queríamos menospreciar en ningún momento la labor de ningún profesional, ni a ningún estudio de videjuegos ni a ningún equipo de guionistas.

Porque, pensémoslo desde otro punto de vista. El arte, arte es; pueda parecer ridículo o no. El hecho de que alguien invierta parte de su tiempo en una actividad o en la elaboración de un producto que sea recibido por nuestros sentidos ya es arte, tal y cómo comenzábamos, pues bien; ¿qué ocurre?

Realmente menospreciamos la labor de los profesionales, sean fotógrafos, pintores, músicos..., sean comerciales, independientes, y demás. Escribir un libro, esculpir una escultura, pintar un cuadro, levantar una catedral, componer una pieza musical, capturar una fotografía, rodar una película, desarrollar un videojuego... no son tareas nada fáciles que hay que saber apreciar. Solemos decir muy a la ligera, "vaya mierda de X" (entiéndase "X" como una obra de arte) sin reparar en el daño que podemos estar haciendo, y si bien es importante ser críticos en esta vida, también es importante saber apreciar el trabajo de los demás.

No quiero que os hagáis una idea equivocada. Yo mismo puedo ser el primero en puntuar con notas bajas a los juegos más hypeados de todo el mercado, lo que no quita que sea arte. Por mucho que en los análisis de los medios especializados como este queramos proporcionaros las críticas mas ajustadas y objetivas, eso es algo imposible. La subjetividad prima en el arte y el hecho de que no a todos nos gusten los mismos videojuegos es otra prueba más de que los videojuegos sí son arte.

Por último, queríamos hacernos eco de un hecho que nos concierne a todos. Y es que desde el pasado 2010, contamos en España con la Academia de las Artes y de las Ciencias Interactivas. Al igual que la de Cine, anualmente entregará unos premios en diversos apartados como música, diseño gráfico, y demás.

Parece ser que los videojuegos comienzan a ser reconocidos como lo que son. Arte.

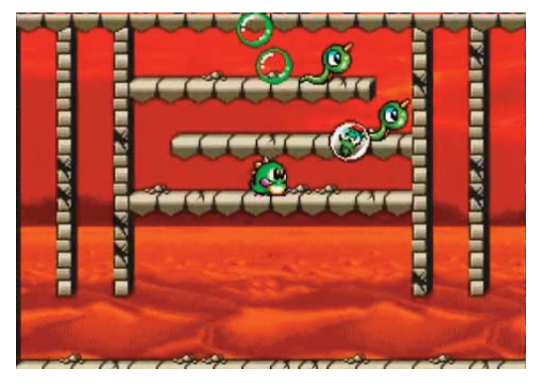
texto:
ALBERTO AGUIAR
cedido por
www.maxlevel.es

descarga adrenalina con todo lo que te ofrece...



Games Tribune Magazine

Super Bubble Bobble MD





En este mundillo de piratones de Mega Drive hay de todo, como en la Viña del Señor. De hecho, normalmente todo este software chino para la 16 bits de Sega suele fallar por casi cualquier sitio que lo mires, aunque siempre hay cosas interesantes

El por no licenciado de Commandos era más o menos fiel al original (aunque en ruso), Dragon Ball Z Final Bout es gráficamente muy decente, y las secuelas piratas del Rey León resultan ser bastante aceptables una vez pasamos por alto dos o tres detalles. Y también hay casos, como éste que hoy nos ocupa, en los que uno piensa "ostras, pues sí que se lo curraron".

Simplemente en las capturas de la contraportada ya parece tener más o menos buena pinta la cosa. Lo que tenemos aquí es una muy interesante versión del clásico de los dos dragoncitos esos con 50 niveles de burbujear como locos (no está mal). Gráficamente muy bueno, no sé si tendrá contenido ripeado de otras versiones como arcade o SNES, pero lo cierto es que tanto los personajes como los enemigos y escenarios se ven bastante nítidos. Eso sí, la cara de idiota del bichero verde en la pantalla de título es incomparable.

El manejo es bien sencillo, los controles responden aceptablemente bien para un bootleg aunque en contadas ocasiones no sabremos por qué nos han dado (típicos fallos de programación de estos productos) y la dificultad es moderada, con algunos jefes muy muy tediosos... y que normalmente también se ven muy bien.

El apartado gráfico de Super Bubble Bobble sorprende por su calidad. Los escenarios, los personajes y los enemigos se ven bastante nítidos

En la misma contrapartida puede apreciarse uno, de hecho. Pero un momento... también vemos



una pantalla "Player select" muy rara... ¿quiénes son esos intrusos? Ah, os lo explico.

El juego responde a los patrones clásicos de la franquicia. 50 niveles en los que debemos atrapar a nuestros enemigos con burbujas.

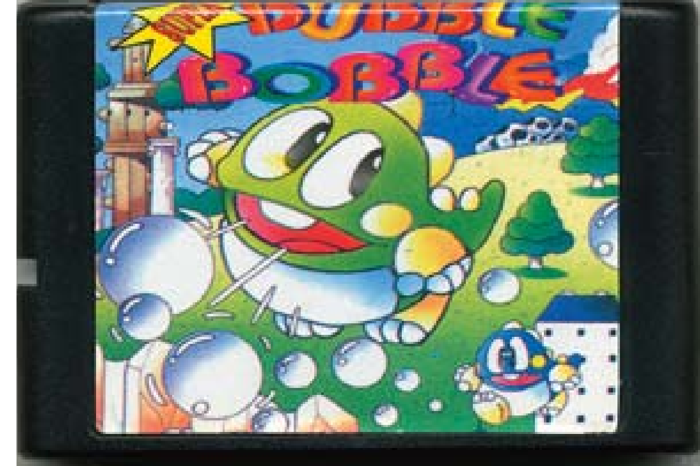
Resulta que tenemos 4 personajes a nuestra disposición para repartir burbujas a diestro y siniestro: por un lado el clásico Bob (o Bub, me da igual, no sé cuál es cuál), su novia o hermana o versión femenina (porque nosotros lo valemos) y luego... hum... pues sí, Shin Chan y Doraemon. Porque sin cosas así raras y sin sentido esto no sería un bootleg chino como Dios manda (bueno, en este caso creo que es Taiwanés, para ser exactos).

Eso sí, cabe destacar que todos los personajes están bien dibujados y animados, y que incluso los mencionados intrusos curiosamente encajan bastante bien en el juego... dentro de que no tienen nada que ver, claro.

La ROM de este "Super Bubble Bobble MD" no es especialmente difícil de encontrar (aunque aquí no debamos decir dónde), y en formato físico se puede ver en los mercadillos del lejano oriente por un par de euros. Muy recomendable.

Texto: Carlos J. Oliveros Oña cedido por hombreimaginario.com







Conectando un puerto USB a nuestra Xbox

Los puertos de mando de la máquina de Microsoft no son es más que un USB camuflado. Así que vamos a aprvecharlo



Comenzamos desmontando la carcasa de nuestra Xbox. Nuestro objetivo es llegar hasta los puertos de los mandos

Posiblemente ya conoceréis esta modificación para la X-Box. Una modificación que permite diferentes extras dependiendo de si tenemos el firmware cambiado o no.

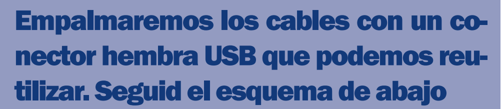
Los conectores de mando en la X-Box son en formato propio. Un formato que no deja de ser un mero USB disfrazado para hacerlo exclusivo. Aprovechando esta peculiaridad, no es difícil montar un conector USB hembra y así poder entre otras cosas, meter software mediante pendrive, conectarle mandos de PC, guardar datos sin la memory original...

Primeramente, os voy a explicar como montar un conector hembra USB en la propia consola y así poder introducirle datos si tenemos el firmware cambiado o sino, simplemente usar mandos de PC.



Extraidos los puertos 3 y 4, separaremos uno del otro serrándolo y cortando además los cables que unian el puerto 4 para liberar los cuatro cables





Empalmaremos los cables con un conector hembra USB que podemos reutilizar. Seguid el esquema de abajo



Una vez empalmado, colocaremos y fijaremos el resultado en el puerto 4 de tal manera que queda accesible



Pin	Signal	Color	Description
1	VCC	(rojo)	+5V
2	D-	(blanco)	Data -
3	D+	(verde)	Data +
4	GND	(negro)	Ground

Los cables que encontraremos son los estándar de los dispositivos USB, por ello para poder empalmarlos con nuestra parte hembra, basta con seguir este sencillo tutorial. Y ahora a disfrutar de todas las posibilidades que ofrece